

GAME GEAR, PC ENGINE GT : les nouvelles portables vont-elles tuer la Lynx et le Game Boy ? • Ensemble : et le PC citrouille devint PC carrosse ! • Courses de voitures : les circuits 24 sur micro • Super Famicom : la Nintendo 16 bits attaque la Megadrive

L 2207 - 87 - 25,00 F

N° 87 FEVRIER 1991 . 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

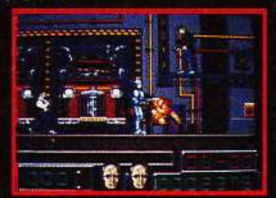

UNE EXPLOSIO
SCHWARZENEGGER
TOTAL RECALL
©1990 CAROLCO PICTURES, INC.
Doug
Quaid
est hanté
chaque nuit par
un rêve qui l'entraine sur Mars.
Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans
les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser
complètement ses rêves.
LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE
Vous
découvrirez
l'horreur lorsque
le rêve de Quaid deviendra un
véritable cauchemar....Chacun de ses gestes seront
manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste
IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT
Vous êtes
Doug Quaid
et devez aller sur
Mars pour découvrir votre
vraie identité. Votre mission est un voyage
au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des
véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition.
Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour
le jeu basé sur...
LE FILM DE L'ANNEE
Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle
CHASE HQ II - Special Criminal Investigatio
continue là où CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcade
passionnant vous emmène des lumières de Paris aux
terrains arides du Sahara. Votre mission est de
trouver, de poursuivre et
d'appréhender de
dangereux
criminels.
CHASE H.Q.
Special Criminal Investigation
II
TAITO
PLUS RAPIDE
de la puissance explosive
vous projette sur divers terrains -
tenez bon ou atterrissez dans les champs!
PLUS DUR
les criminels manient
des armes puissantes - mais vous aussi!
Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs.
Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant
leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des
jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!
OCE
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

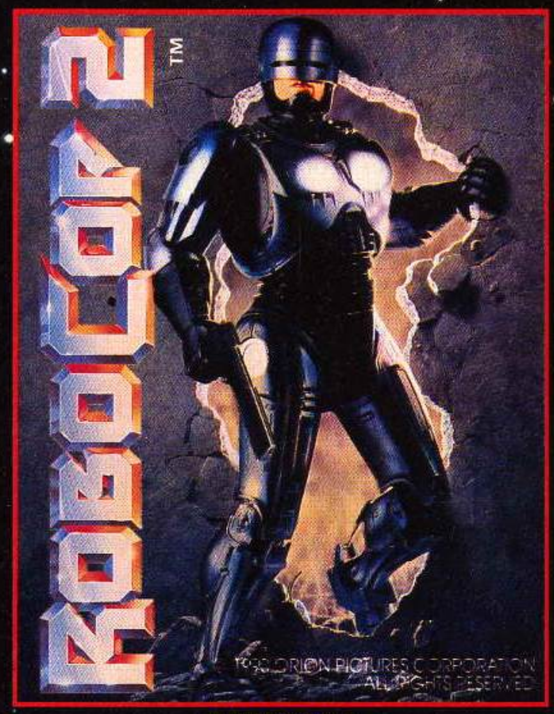
NDE FORCES!

Le futur est un lieu très dur. Détroit est une ville en faillite déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourir il vous suffit de vous promener dans les rues de Détroit. Si vous souhaitez vivre il ne vous reste qu'à prier pour le retour de

ROBOCOP 2







ROBOCOP 2

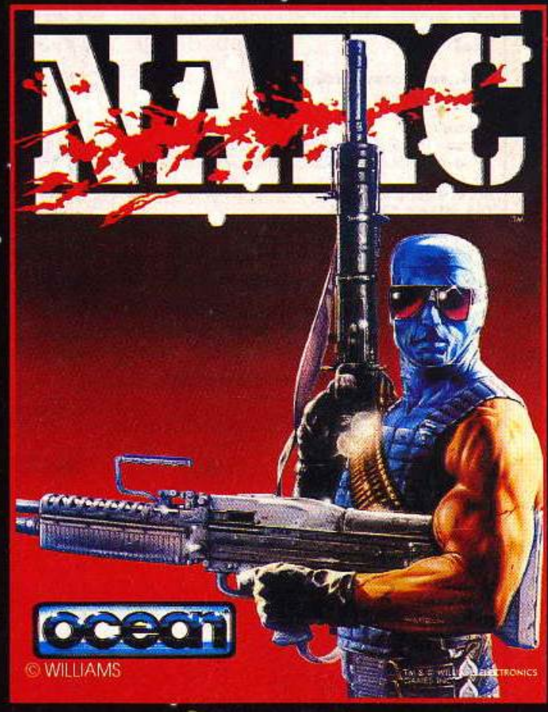
n'a que la justice à l'esprit... une forme de justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Détroit et de sa méga holding l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Détroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.



NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big... enfin, si vous pouvez tenir jusque là. Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper affreux fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire.







Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant là complètement essoufflé. Tout n'est pas si terrible... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big?

Non, il est Mr. BIG!



AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SOMMAIRE

N° 87

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 38.

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Marie-Jo Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Isabelle Moatti, Marie Poggi, Frédéric Potier, Gaëlle Redon, Brigitte Soudakoff, Hanna Tomaszewska, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

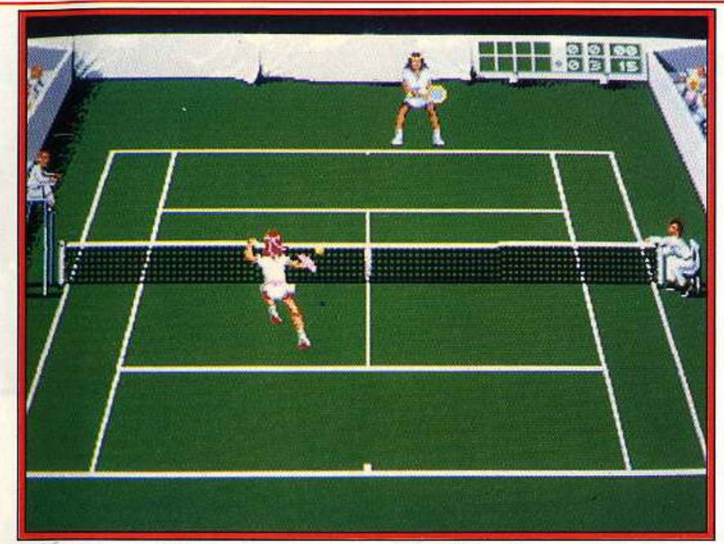
Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

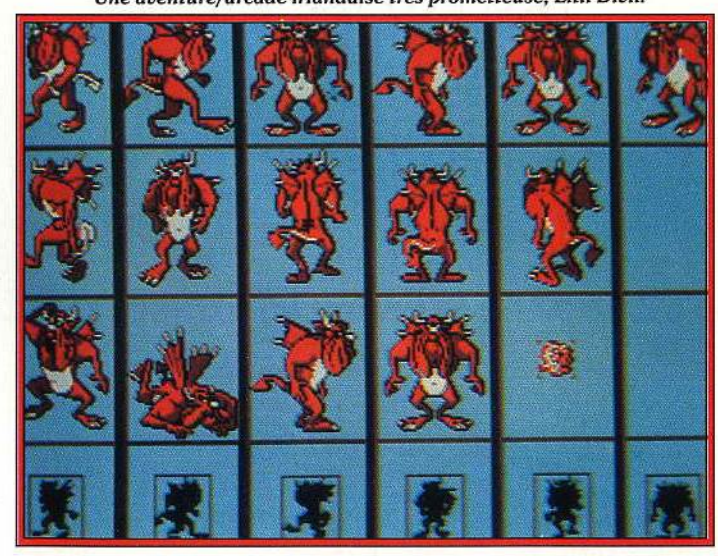
Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 1er trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



Great Courts II (Amiga), le programme de tennis le plus complet à ce jour.

Une aventure/arcade irlandaise très prometteuse, Litil Divil.



Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
CARTOONS	269
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRAGON'S LAIR + SPACE ACE	445
EDITION N° 1	245
EPYX SPORTING GOLD	295
HEROES	295
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES FOUS DU VOLANT	245
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285
APPRENTICE	245
B.A.T.	299
BACK TO THE GOLDEN AGE	260
BATTLE COMMAND	195
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLITZKRIEG MAY 1940	280
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	295
COUGAR FORCE	269
CRYSTALS OF ARBOREA	225
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	295
EXPLORA III	295
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FINAL CONFLICT	269
FIRE & BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATEUR II (FRA)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GETTYSBURG	345
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ART DE LA GUERRE	295
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LAST NINJA REMIX	269
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOST PATROL	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MASTER SOUND II	460
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
N.A.R.C.	245
NARCO POLICE	269
NINJA TURTLES	245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PANG	195
PICK'N PILE	260
PLOTTING	195
POPULOUS STF/STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CREATION MUSICALE)	549
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
SAINT DRAGON	245
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SLIDERS	239
SPEEDBALL II	269
STORMLORD 2	195
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII	850
SUPER SKWEEK	195
SUPREMACY	269
S.W.I.V.	245
TCB TRACKER (CREAT. MUSICALE)	549
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL (1 MEG)	245
THE TELLER	260
TOKI	245
TOM & THE GHOST	260
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	245
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S.2	295
WOLFPACK	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	239

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
EXPYX SPORTING GOLD	295
FULL BLAST	299
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LES AVENTURIERS	245
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
MIND GAMES	269
POWER PACK	295
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
AMOS THE CREATOR	495
AWESOME	345
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHASE HQ II	195
CHESS CHAMPION 2175	295
CORPORATION	295
CORPORATION MISSION DISK	169
CRYSTAL OF ARBOREA	225
DICK TRACY	245
DRAGON'S LAIR II	399
DRAGON FLIGHT (VF)	299
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	295
ESWAT CYBER POLICE	245
EXPLORA III	295
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK I	195
FALCON MISSION DISK II	195
FIRE & BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLIGHT OF THE INTRUDER	299
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GETTYSBURG	345
GOLD OF THE ASTECS	249
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ART DE LA GUERRE	295
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LAST NINJA REMIS	269
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
MONTHY PYTHON	195
N.A.R.C.	195
NARCO POLICE	269
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	225
OBITUS	345
OPERATION STEALTH	295
PANZA KICK BOXING	245
PANG	245
POLICE QUEST II	345
PRINCE OF PERSIA	245
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	249
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	295
ROBOCOP II	245
RICK DANGEROUS 2	245
SAINT DRAGON	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SLIDERS	239
SPEEDBALL II	245
STRIDER II	245
STUDIO ANIMATION WALT DISNEY	990
SUPREMACY	269
SUPER SKWEEK	195
S.W.I.V.	245
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL	245
TOKI	245
TOM & THE GHOST	260
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	269
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	295
ULTIMATE RIDE	269
U.M..S II	295
UNREAL	295
WINGS (1 MEG)	295
WINGS (512 K)	295
WOLFPACK (1 MEG)	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	269
WRATH OF THE DEMON	345

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____

ADRESSE ____

VILLE ____ CODE POSTAL ____

Tél ____

Date d'expiration — / —

Signature:

TILT 87

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ____ +15F

Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :** ____

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67.64.90.04 MONTPELLIER



Litil Divil

Ce jeu d'action/aventure développé par l'équipe de Gremlin est un véritable dessin animé interactif ! Divil veut racheter son âme et atteindre les portes du Paradis. La lutte s'annonce rude car il n'y a qu'une place et ils sont six à la briguer. Monstres, labyrinthes, combats et puzzles sont les éléments essentiels de *Litil Devil*.



Litil Divil, traduction irlandaise de Little Devil (le petit diable), est le titre d'un jeu créé par une équipe de programmeurs irlandais. *Litil Divil* est un projet ambitieux car il est présenté par Gremlin comme étant LE jeu d'aventure/arcade sur micro ! Selon les responsables de Gremlin, les précédents jeux du même genre avaient deux gros défauts : certains titres privilégiaient les graphismes et l'animation au détriment de la profondeur de jeu et de sa convivialité ; d'autres possédaient, en revanche, une excellente profondeur de jeu mais pas de graphismes dignes de ce nom. *Litil Divil* sera, paraît-il, un jeu irréprochable dans tous les domaines (graphismes, animation et profondeur de jeu) avec, en prime, de réelles possibilités d'interactions. Mis en appétit par de tels propos, je demande à voir ce nouveau programme .



Les trappes vous ralentissent.

On me présente une démo de *Litil Divil* sur *Amiga.* On y voit un petit démon (Divil), vu de dos ou de face, courir dans les couloirs d'un labyrinthe (excellent scrolling, très rapide). L'animation de Divil est d'une fluidité exemplaire. Il faut le voir courir à travers ces couloirs, tomber, se relever, éviter les pièges avec dextérité, bref, c'est un régal pour les yeux ! Parfois, Divil entre dans une pièce où se trouvent des monstres (les graphismes sont déments !) qu'il lui faut combattre. Un dessin animé interactif, voilà de quoi il s'agit. Rien d'étonnant à tout cela quand on se penche un tantinet sur le passé de Jerr O'Carroll, le graphiste et le programmeur de *Litil Divil.* Jerr a travaillé avec Don Bluth (réalisateur du film *le Secret de Nihm*) en Irlande sur des dessins animés tels que *The Land before Time, All Dogs go to Heaven.* Il a également travaillé en tant que dessinateur pour la série télévisée des *Tortues Ninjas* (le dessin animé).



Utilisez vos armes et vos sorts magiques (Amiga).

Le scénario de *Litil Divil* vous place dans une situation on ne peut plus inconfortable. Au début, Divil était un gentil petit ange qui vivait au paradis, cela va de soi. Pour des raisons obscures et peu avouables, Divil et six autres de ses compagnons sont jetés en enfer. Toutefois, Dieu revient partiellement sur sa décision et promet qu'un... et un seul des anges déchus sera autorisé à revenir au paradis. Litil Divil doit donc battre les six autres démons et trouver, le premier, la sortie qui mène au paradis.



Votre curiosité peut vous coûter la vie

Le jeu comporte trois immenses labyrinthes composés d'interminables couloirs truffés de pièges, essentiellement des puits, qui gênent la progression du petit diable. Divil doit visiter plusieurs pièces dont certaines sont gardées par des monstres. A l'intérieur des pièces, Divil se trouve confronté soit à d'autres monstres (certains sont gigantesques) soit à d'inextricables puzzles. Afin de faire face aux monstres et autres obstacles divers, Divil dispose d'objets magiques ou non, qu'il peut récupérer sur son parcours.



Face à vos concurrents.

Mais tout cela n'est rien par rapport au danger permanent auquel est soumis Divil. En effet, une entité vit dans ces labyrinthes, c'est le maître de ces lieux qui entend bien le rester ! Cette entité vous poursuit en permanence, ce qui vous oblige à surveiller sa position par rapport à la vôtre. En cas de rencontre avec elle, vous devez la combattre (ce qui sera très dur).



De superbes graphismes.

Litil Divil ne sera, hélas, pas disponible avant plusieurs mois ! Pour l'instant, il n'est prévu que sur *Amiga* et sur *CDTV.* Affaire à suivre... Dany Boolauck

Cyber Assault

Trax est condamné à mort pour meurtre. Il a néanmoins, une chance de changer le cours de son destin grâce au Cyber Assault. Cette course contre la montre et contre la mort propose un parcours du combattant à faire pâlir un béret vert ! La première simulation de la locomotion humaine.

C'est un fait admis, les logiciels de simulation utilisant des graphismes vectoriels sont de plus en plus nombreux. Les raisons du succès des simulations sont évidentes. La puissance sans cesse croissante des ordinateurs et les progrès effectués dans le domaine de la 3D permettent aux programmeurs de créer des simulations de plus en plus réalistes et spectaculaires. Ajoutez à cela l'engouement du public pour ce genre de produit et cela en fait un créneau que tout bon éditeur se doit d'occuper. On ne compte plus les simulations aériennes, spatiales, navales, les courses de voitures, de motos et de tanks...

Avec *Cyber Assault*, s'ouvre une nouvelle catégorie dans la simulation : celle d'un humanoïde évoluant dans un univers en 3D. Le scénario place l'action dans un monde futuriste. L'histoire commence mal (comme d'habitude) : vous êtes un homme accusé du meurtre de cinq Civicops (des policiers). Tuer un flic, c'est la prison à vie assurée, éliminer cinq flics c'est la condamnation à mort ! Mais il vous reste une chance... une faible chance de vous en sortir légalement ! En effet, la justice de ce monde du futur permet aux condamnés à mort de participer à l'épreuve télévisée la plus populaire de la planète : le Cyber Assault. Les règles de ce sport (si l'on peut le qualifier ainsi) sont strictes. Une fois par an, chaque pays envoie au Cyber Assault le condamné à mort qu'il considère comme le plus dangereux. Les participants doivent terminer, en un temps limité, de véritables parcours du combattant où des obstacles ont été soigneusement placés. Ces obstacles sont non seulement difficiles à surmonter mais ils sont également périlleux et les participants peuvent y laisser leur vie. Toutefois le jeu en vaut la chandelle pour les condamnés à mort car une réhabilitation totale fait office de récompense pour le gagnant.

La caméra tourne autour de Trax épiant ses moindres gestes.



En pleine action (ST).

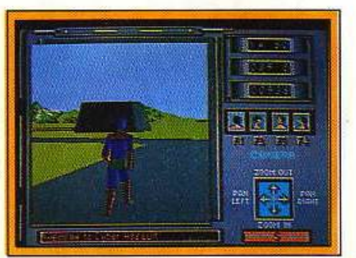


Suivez les flèches (ST).



Le premier obstacle (ST).

A l'écran, le jouer peut voir Trax, le personnage qu'il dirige, sous les différents angles des caméras de télévision qui suivent l'événement. En fait, il est possible de contrôler la caméra et de faire un tour complet (360°) de Trax avec, en plus, une fonction zoom. Le point de vision avec Trax vu de dos est préférable. Le personnage et l'univers dans lequel il évolue sont en graphismes vectoriels. Avec plus de soixante-dix faces pour le représenter et une animation de 15 images/seconde, Trax est un des humanoïdes les plus complexes que l'on ait vu sur micro ! Il peut marcher, jogger, courir, sauter et tirer avec une arme, le tout dans des attitudes très réalistes. Dès que le jeu démarre, vous devez suivre le parcours qui est indiqué par des panneaux. Le moindre écart vous fait perdre de précieuses secondes. L'herbe et l'eau, par exemple, vous ralentissent. Une mauvaise manœuvre ou un saut mal calculé, et c'est la chute qui vous retarde dangereusement !



Notez les zones d'ombre.



L'eau vous ralentit (ST).

La version *ST* que nous a prêtée Arc, la société éditrice de ce jeu, n'est pas vraiment jouable. Il y avait bien quelques obstacles mais rien de valable qui puisse m'autoriser à émettre un jugement sur l'intérêt de jeu. Toutefois, *Cyber Assault* nous a séduits par la bonne qualité de l'animation. Il ne nous reste plus qu'à faire comme vous, chers lecteurs, c'est-à-dire attendre la sortie de la version finale.

Dany Boolauck



Les mouvements de Trax sont très réalistes.



Sword of Sodan

sur Megadrive

Les conversions Electronic Arts sur la *Sega Megadrive* continuent avec *Sword of Sodan*. Vous allez pouvoir passer au fil de l'épée tous les vilains de ce jeu d'action/aventure. Les sprites sont toujours aussi gigantesques, la jouabilité, elle, reste toujours aussi superficielle.

Après avoir réalisé des conversions *Megadrive* de ses grands succès sur micro (*Populous, Budokan* et *John Madden Football*), Electronic Arts s'est procuré les droits de deux programmes de Discovery : *Battle Squadron* et *Sword of Sodan,* afin de les adapter sur cette console. Lors de sa sortie sur *Amiga, Sword of Sodan* avait fait l'objet d'une controverse à la rédaction de *Tilt.* Certains s'extasiaient devant la beauté de ses graphismes, tandis que d'autres jugeaient que ce programme n'offrait guère d'intérêt de jeu. Quoi qu'il en soit, *Sword of Sodan* reçut un très bon accueil de la part du public.



Le sens de l'esquive.

Vous choisissez un guerrier ou une amazone, et vous partez au combat sans plus attendre. Alors que vous approchez d'une ville fortifiée, des soldats armés de lances vous attaquent de toutes parts. Vous les taillez en pièces avec votre épée, mais il faut se battre avec acharnement pour gagner le moindre pouce de terrain. Une fois dans la place, les défenseurs redoublent leurs attaques, tandis que vous tentez de traverser un pont garni de pointes acérées, qui jaillissent sous vos pas. Ensuite, le combat reprend dans les rues de la ville où vous attendent soldats, monstres et géants. Ce beat-them-up vous propose un enchaînement incessant de combats contre des adversaires de toutes sortes : des zombies dans un cimetière, des monstres dans la forêt ou encore le sorcier qui vous attend dans le château.



Visez les jambes !

Cette conversion présente des améliorations importantes : l'image passe en plein écran et, surtout, la version *Megadrive* bénéficie de la disparition des fréquents chargements de disquettes qui entrecoupaient l'action d'interminables temps morts. En revanche, on pourra regretter que l'animation n'ait pas été améliorée par rapport à la version *Amiga :* les personnages avancent de manière si saccadée que l'on a l'impression qu'ils sont atteints de la maladie de Parkinson. A l'instar de la version précédente, la bande sonore se limite à quelques cris gutturaux qui accompagnent les coups et sont loin d'être convaincants. Mais on retrouve également les sprites de très grande taille qui avaient contribué pour beaucoup au succès de ce programme.



Méfiez-vous ! Le danger vient également de l'arrière !

Cette nouvelle version reprend la plupart des éléments de la précédente, à quelques variantes près. Les différentes séquences sont nettement plus longues que celles de la version originale et le niveau de difficulté est bien plus élevé. En effet, vos adversaires sont beaucoup plus nombreux et ils vous encerclent sans cesse, ce qui complique beaucoup les choses car il est très difficile de parer leurs attaques à la fois devant et derrière soi. De plus, de nouveaux monstres font leur apparition.

Maintenant que nous avons pu



Quelques scènes sont délicieusement gore (Megadrive) !



Vos erreurs donnent le temps à l'ennemi de s'organiser.

Turrican II

Version ST

Pas de surprise pour la suite de *Turrican*, le Tilt d'or 90 : il est aussi prenant que ce dernier. Cinq mondes grouillant de monstres attendent votre robot et son impressionnante panoplie d'armes. Pas de doute, vous replongerez avidement dans l'hécatombe d'aliens à laquelle vous convie, sur ST, ce jeu d'action signé Rainbow Arts.



Le geste qui sauve !

découvrir les versions *Megadrive* d'un certain nombre de programmes micro, il est possible de se faire une opinion à ce sujet. On pouvait penser qu'il serait évident de garder uniquement le principe du jeu et de réécrire totalement le programme, en tenant compte des capacités propres à cette machine (cela en ce qui concerne les jeux d'action bien sûr, car il n'y aurait aucun intérêt à modifier un programme aussi riche que *Populous* par exemple).
Mais, au contraire, la politique des différents éditeurs semble plutôt être de modifier le jeu le moins possible. Dommage !

Alain Huyghues-Lacour

Après le succès remporté par le superbe *Turrican,* Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action, il n'est pas surprenant que Rainbow Arts ait songé à donner une suite à ce programme. Ce qui est plus étonnant, c'est que la version *ST* soit réalisée en même temps que celle de l'*Amiga*. En effet, cet éditeur allemand privilégie généralement l'*Amiga,* beaucoup plus répandu dans ce pays, et bon nombre de ses grands succès (comme *Denaris, X-Out* ou *Z-Out*) n'ont jamais été adaptés sur *ST*. Les possesseurs de cette machine seront gâtés cette fois ci et ils ne risquent guère d'être déçus par ce programme soigné. Le principe du jeu reste le même que celui du programme précédent. Il ressemble à ce que l'on trouve surtout sur les consoles et s'inspire plus particulièrement du célèbre *Metroid* de la console *Nintendo*.



La chasse commence !



Dans les cavernes.

Cette fois, Turrican débarque sur une planète peuplée de créatures mécaniques très agressives. Vous prenez juste le temps de sauter à un certain endroit, afin de récolter quelques armes supplémentaires, et votre longue exploration commence. Déjà, les premiers attaquants arrivent sur vous et vous vous en débarrassez d'une rafale bien ajustée. Mais, très rapidement, vous faites connaissance avec une des armes les plus redoutables dont disposent



vos adversaires : il s'agit de bombes qui tombent parfois du ciel et qui explosent à votre passage. Ce n'est que le début, car toutes sortes de créatures vont essayer d'avoir votre peau et elles créent tout de suite une forte tension.
Cette nouvelle version présente une action encore plus soutenue que la précédente et il vous faudra des nerfs d'acier pour tenir le coup. Turrican saute toujours beaucoup tout au long de cette aventure et, si la précision est utile, la rapidité est essentielle car vos ennemis continuent de vous harceler pendant ce temps.
Vous devez également trouver votre chemin dans de sombres cavernes qui sont de véritables labyrinthes. A l'instar du programme précédent, c'est à une très longue exploration que *Turrican II* vous convie.
Cet univers particulièrement vaste se compose de cinq mondes, et chacun d'eux est dirigé en de très nombreux secteurs. En plus des nombreuses créatures de petite taille qui s'acharnent sur vous, il faut également affronter d'énormes monstres mécaniques particulièrement redoutables.



L'animation est un des grands points forts de Turrican II.





La récupération de divers bonus enrichit votre arsenal.



La vitesse est votre alliée.

Au vu de la préversion qui nous a été donnée, il semble que la réalisation de ce programme tire un excellent parti des capacités du *ST*. Les graphismes sont fins et colorés et le scrolling multidirectionnel est fluide. La version *ST* de *Turrican* était déjà fort réussie et il est possible que celle-ci soit encore meilleure. S'il y avait plus de programmes de cette qualité, ou de celle de *Z-Out*, il est probable que beaucoup moins d'amateurs de jeux d'action seraient tentés d'abandonner leurs micros au profit des consoles. *Turrican II* devrait être disponible en février sur *ST*, *Amiga* et *CPC*. Nous vous rappelons que la version peut présenter des changements par rapport à la préversion qui fait l'objet de cette avant-première.



Les vagues de monstres ne vous laissent aucun répit (ST).

Alain Huyghues-Lacour

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

AMSTRAD PLUS 6128

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de 2990F TTC* COMPLET



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse : ______ Tél. : ______

Ville : ______ Code postal : ______

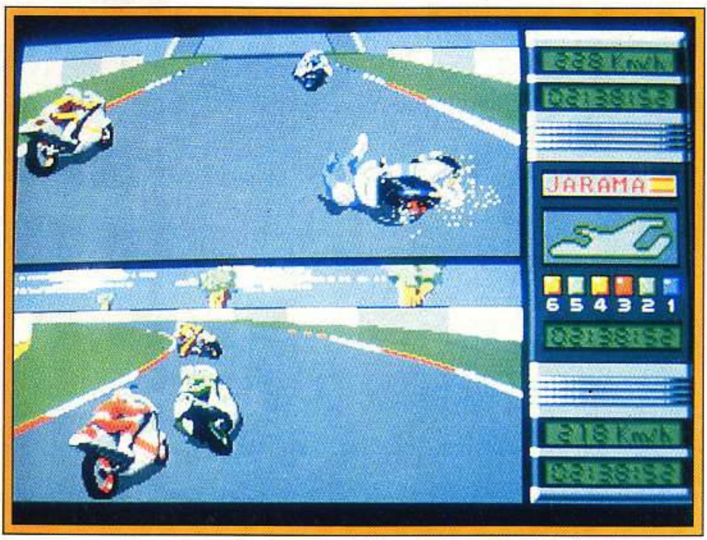
Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

TILT 87



Microids reprend la compétition

Microids reprend un de ses vieux succès et le remet au goût du jour. Contrairement à son prédécesseur, *Grand Prix 500 II* retient uniquement l'aspect jeu d'action. Choix d'écuries, sélection des motos sur lesquelles vous désirez courir, participation au championnat, tout y est. Jouable à deux simultanément, ce logiciel devrait accrocher les amateurs. Vous pourrez donc faire crisser vos pneus sur le bitume des circuits de Microids !



Une course de motos pour deux joueurs (Atari ST).

Il y a plus de trois ans, alors que le *ST* faisait tout juste son apparition, Microids avait publié une excellente course de motos sur cette machine, qui remporta un certain succès. La grande innovation de *Grand Prix 500 cc* venait du fait qu'il s'agissait de la première course de motos pour deux joueurs, l'écran étant partagé en deux dans le sens de la hauteur. Aujourd'hui, Microids développe la suite de ce programme, qui se nommera *Grand Prix 500 II*.



Douze circuits pour un championnat.

Dans un premier temps, les programmeurs avaient commencé à travailler sur la même base, c'est-à-dire en utilisant deux fenêtres graphiques disposées côte à côte, bien que l'une soit plus petite que l'autre. Ce principe a été abandonné par la suite au profit d'une présentation du type *Lotus Esprit*, avec deux fenêtres placées l'une au-dessus de l'autre. Contrairement à ce qui se passe dans *Lotus Esprit*, la seconde fenêtre n'est pas condamnée dans le cas où vous jouez seul. En effet, ce programme vous offre le choix entre différentes solutions : vue d'une caméra placée à l'arrière de la moto, vue du circuit à 45 degrés, ou encore suivi de la progression de n'importe lequel de vos concurrents. Cette idée originale est vraiment très intéressante.

Si le programme précédent se situait à mi-chemin entre arcade et simulation, *Grand Prix 500 II* se range délibérément dans le créneau de l'arcade, avec des courses rapides et les commandes les plus simples possibles (par l'intermédiaire du joystick ou du clavier exclusivement). Dans le cas où vous utilisez le joystick, vous poussez le manche vers l'avant pour accélérer et vous pressez le bouton afin d'actionner le turbo. Pour l'instant, seules des vitesses automatiques sont envisagées, mais il n'est pas exclu qu'une option vitesses manuelles soit rajoutée par la suite. En revanche, ce programme reprend avec une précision scrupuleuse les tracés authentiques des douze circuits sur lesquels vous concourez. Vous avez le choix entre quatre écuries différentes, qui présentent des motos aux caractéristiques différentes. Certaines disposent d'une vitesse de pointe beaucoup plus élevée, tandis que d'autres accélèrent plus rapidement.

Que vous jouiez seul ou à deux, vous pouvez faire une course simple sur le circuit de votre choix, ou participer au championnat qui se déroule sur les douze circuits.

Dans le deuxième cas, vous avez bien sûr la possibilité de sauvegarder votre position. De plus, les scores réalisés pourront également être sauvegardés, ce qui est particulièrement appréciable dans un programme de course de motos.

Grand Prix 500 II est déjà très avancé, et Microids prévoit de commercialiser ce programme en février. La version que nous avons vue tourne en mode deux joueurs, l'animation est rapide et la jouabilité semble bonne. Les différentes vues qui doivent occuper la seconde fenêtre dans le cas où l'on joue seul ne sont pas encore présentes au moment où

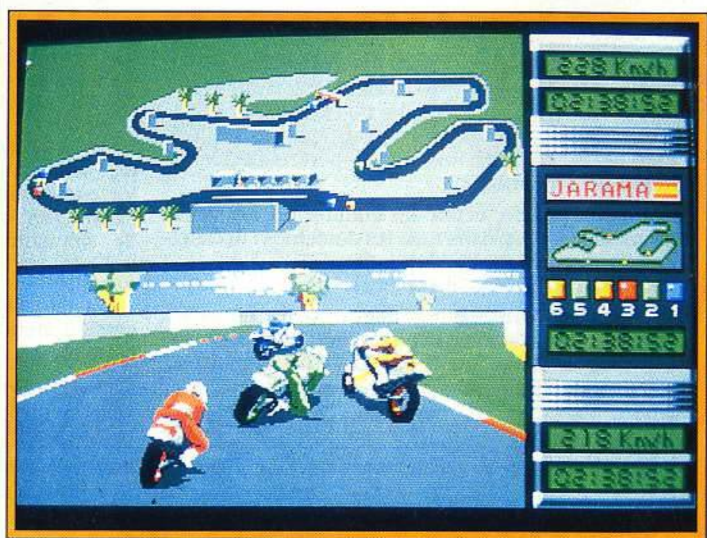


Choisissez entre quatre écuries.

nous écrivons ces lignes, mais l'idée est accrocheuse.

Grand Prix 500 II est un programme très prometteur, souhaitons qu'il puisse être aux courses de motos ce que *Lotus Esprit* est aux courses automobiles. Ce logiciel devrait être disponible fin février.

Alain Huyghues-Lacour



La fenêtre supérieure est multiusage (ST).



Nihon no Tilt

Banana San débusque inlassablement le moindre renseignement concernant les cartouches de jeux sur consoles japonaises. Notre incollable samouraï du jeu vous informera régulièrement des dernières nouveautés sur NEC, Super Famicom, Game Gear, Neo Geo et Megadrive. A voir le nombre de titres présentés, il y a de quoi s'en donner à cœur joie !

Konichi wa ! Tout d'abord, quelques précisions au sujet de cette rubrique. *Nihon no Tilt* n'est pas une page de tests mais a pour but de vous donner quelques informations sur les jeux sur consoles qui vont sortir. La plupart d'entre eux seront testés dès leur disponibilité effective. Les dates données correspondent à la sortie japonaise. Dans cette rubrique, j'utiliserai les abréviations suivantes :

- Mo pour mégaoctet et Mb pour mégabite. Les Japonais utilisent plutôt le terme mégabite, alors que nous préférons les mégaoctets. Mais il suffit de diviser par 8 un nombre de Mb pour obtenir à peu près son équivalent en Mo.
- *MD* pour la console de Sega *Megadrive, SGX* pour la console de NEC *SuperGrafx* et *PC Eng.* pour la NEC *PC Engine.*

PC ENGINE

1943 (4 Mb) est une licence de CapCom, récupérée par Naxat Soft. Vous pilotez ici un vieux coucou de la Première Guerre mondiale et, léger anachronisme, vous affrontez l'aviation nippone dans la Seconde Guerre. Certains sprites de l'adversaire sont impressionnants et une multitude de bonus vous permettent de doper un peu les capacités de votre appareil.

Nec Avenue, devant le succès de son shoot-them-up **Down Load** a décidé de produire une suite sur CD-ROM. Votre moto volante a connu de petites améliorations esthétiques et bénéficie maintenant d'un armement plus puissant. Sur ce support également, Nec Avenue nous prépare une très belle version de **Dynasty War.** Le logiciel est en cours de confection et ne devrait pas sortir avant quelques mois. Nous reviendrons bientôt sur celui-ci.

Toujours sur CD-ROM, le mois de mars verra la sortie d'**Eguzaido.** Ce jeu de rôle a été adapté d'une version micro pour *PC-98* (un compatible *PC* japonais un peu amélioré). C'est très beau, complètement génial mais en japonais ! Heureusement, le jeu est divisé en deux parties distinctes : aventure à la *Ultima* et arcade.

Oblaider (2 Mo), de la société Sting, est un jeu d'arcade à scrolling vertical dans la pure tradition de *Gunhed.* On y retrouve les ingrédients habituels : bonus multiples, parcours qui commence en survolant une planète pour finir au sein du QG de l'ennemi (six niveaux). Deux particularités cependant : les décors sont très beaux et les traditionnels gardiens de fin de niveau ont la possibilité d'aller chercher en renfort leur compagnon du niveau supérieur si vous leur donnez trop de fil à retordre.

Les simulations de sport ont toujours inspiré les créateurs de jeux sur la *PC Eng.* Le dernier en date s'appelle **Final Match Tennis** de Human Soft (2 Mb). Très complet, il permet d'affronter des adversaires en solitaire ou en équipe sur différents types de courts (gazon, quick ou terre battue). Il est également possible de s'entraîner contre un robot lanceur de balles, de participer à un match ou bien encore à un tournoi international.

Pour les amateurs de jeux de stratégie, Irem propose l'**Ile de Meigu Special** (4 Mb). Incarnant Meigu, petit personnage aux oreilles frileuses, vous devrez franchir les 110 salles en luttant contre les sales bestioles qui les peuplent et en manœuvrant certains objets, pour parvenir jusqu'à l'ultime objet de vos efforts : le sac de rêves.

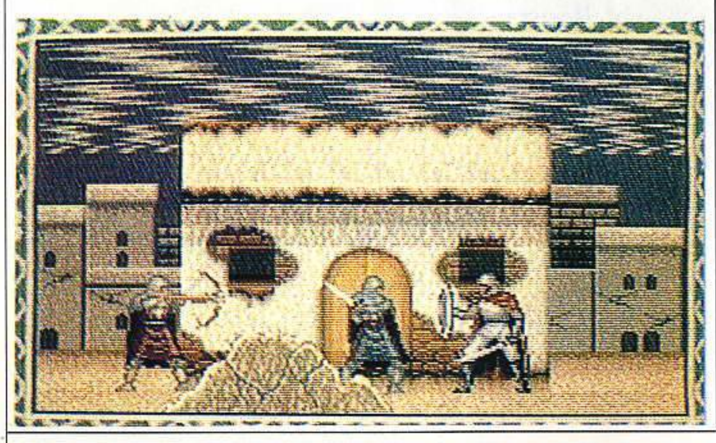
Tous ces softs sortiront au Japon au cours du premier trimestre 1991.





▲ *Big Run, la première course de voitures sur Super Famicom.*

▼ *PC Engine : Eguzaido, un jeu en deux parties.*





Super Famicom : Hole in One, une simulation de golf avec un module de création de parcours en 3D. ▼





◀ *Super Famicom : Eria 88, des décors fabuleux pour l'adaptation d'UN-Squadron.*



PC Engine : Dynasty War, un jeu superbe réservé aux heureux possesseurs du CD-ROM. ◀

日本のチルト *

MEGADRIVE

Geingu Land de Sega vous emmène à travers plusieurs époques et dans plusieurs contrées. Dans chaque monde, il vous faudra découvrir la sortie qui vous permettra de passer dans un lieu différent. L'originalité de ce jeu qui sortira en janvier vient de vos adversaires : ceux-ci sont très nombreux, de petite taille et se déplacent en formation d'apparence très militaire. L'écran grouille littéralement de ces petits bonshommes qui avancent deux par deux ou quatre par quatre.
Wrestle Ball (4 Mb) est fortement inspiré du jeu équivalent des Bitmap Brothers. Là encore, il s'agit d'un sport futuriste dans lequel deux équipes s'affrontent. Tous les moyens sont bons pour s'emparer de la balle. Vous pouvez choisir l'art martial pratiqué par les membres de votre équipe (de la lutte en passant par le karaté, la boxe, le sambo ou encore la capoeira brésilienne). Sortie prévue en février.
Midnight Resistance (8 Mb) ravira les fans du jeu d'arcade à partir du mois d'avril.
Alisia Dragon (8 Mb) est un jeu d'arcade d'*heroïc fantasy*.

SUPERGRAFX

Le prochain jeu qui sortira en février pour la *SGX* devrait s'appeler **Oldnees** (8 Mo). Il s'agit de la deuxième cartouche créée par Hudson Soft, concepteur de la plupart des circuits spécialisés de la *PC Eng.* et de la *SGX*. C'est un shoot-them-up classique, proche de *Thunder Force III*. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau de combat ; votre mission débute à la surface d'une planète, puis vous entraînera dans des complexes de mieux en mieux défendus.
Quelques renseignements concernant **Strider, le dragon volant.** Cette adaptation qui avait été annoncée depuis un petit moment et qui devait sortir en même temps que la version *MD*, a été retardée. En effet, elle a été remaniée pour laisser place a une version *PC Eng./SGX*. Les photos d'écran laissent présager une version un peu plus belle que celle de la *MD*.
Enfin, NEC aurait l'intention de s'occuper réellement de la *SGX* quand la *SuperFamicom* deviendra un concurrent de poids pour la *PC Eng.* En effet, jusqu'à présent cette dernière continuait à se vendre très bien, mais le marché est en train de se déplacer vers les consoles 16 bits. Deux autres nouveaux jeux sont en cours de réalisation sur la *SGX* : **Forgotten Worlds et Galaxie Force II.**

GAME GEAR

Head Buster de Masayn est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un robot de combat. **Devilish** de la société Genki est un jeu de réflexion/stratégie, de même que **Jangushon** de MicroNet. **Super Golf** est traité de façon humoristique et s'approche plus du jeu d'arcade que de la simulation sportive. Sorties en février.

NEO GEO

Les trois prochains jeux annoncés sont **Blue's Journey** (jeu de plateaux à la *Super Mario Bros*), **Cyber Lip** (dans une colonie de l'espace où les androïdes sont devenus fous, vous devez vous frayer un chemin jusqu'à l'ordinateur central) et enfin **King of the Monsters** (catch).

SUPER FAMICOM

Eria 88 (8 Mb), adaptation du célèbre *UN-Squadron* de Capcom, est en cours de développement. Aux commandes d'un jet (F8 Crusader, F20, F200, A10 Tank Killer, VF 23 A ou encore F14 Tomcat), vous devez effectuer un raid en profondeur au sein des lignes ennemies. Les décors sont magnifiques.

Enfin, certains bruits de couloir prétendent que Bandaï, distributeur exclusif de la console *Nintendo*, perdrait d'ici quelques mois cette exclusivité, son contrat prenant fin.
Il est également possible que ce contrat de distribution exclusif soit reconduit. En tout cas, il faut s'attendre à des changements et Bandaï, qui pensait se contenter de distribuer la *Super Famicom* en France dans un an et demi seulement, va devoir revoir sa stratégie. *Sayonara !*

Banana San

* *Nihon no Tilt (Tilt du Japon).*



▲ ***PC Engine : Oblaider a l'air aussi génial que Gunhed.***



Supergrafx : Oldnees, votre vaisseau affronte le traditionnel monstre de fin de niveau. ▲



▼ ***Megadrive : Meigu Land, la sortie n'est pas loin mais elle est bien gardée.***



Supergrafx : Strider, la plus belle version de ce succès d'arcade. ▼





Gremlin en pleine mutation !

Après de longs mois « sabbatiques », Gremlin revient sur le devant de la scène par la grande porte. Cet éditeur renoue avec le succès. La série des hits risque d'être longue à en juger par la qualité des programmes à venir.

Un parcours assez difficile pour Gremlin (nommé à l'origine Gremlin Graphics) depuis sa création en 1984. Créée par Ian Stewart, cette société a compté parmi ses actionnaires Geoff Brown, le PDG d'US Gold, qui s'est retrouvé, au bout de quelques mois, majoritaire dans la société. Pendant les quatre années qui ont suivi, les orientations données par G. Brown connurent un succès mitigé.

« Certaines années furent euphoriques, tandis que d'autres furent tout simplement décevantes, explique Ian Stewart. Je l'avoue, les désaccords entre Geoff Brown et moi-même concernant l'évolution de Gremlin ont été à l'origine du départ (à l'amiable) de celui-ci. Mais les déboires de Gremlin n'étaient pas seulement liés à ce problème mais également au départ de quelques-uns de nos meilleurs programmeurs.

« C'est toujours le même scénario, poursuit-il, vous formez des collaborateurs, ils restent pendant un an ou deux, le temps d'apprendre toutes les ficelles du métier. Puis, ils démissionnent et vont créer leur propre société. Tout cela est tout à fait normal. Qui ne voudrait voler de ses propres ailes ? Naturellement, personne n'est à l'abri de ce genre de choses. Maintenant, j'essaie d'avoir un contact plus étroit avec mon équipe, ce qui n'était pas le cas avant puisque les bureaux administratifs de Gremlin étaient basés à Birmingham tandis que ceux des créatifs étaient à Sheffield. De cette manière, je pense pouvoir détecter assez tôt tout signe avant-coureur de malaise dans l'équipe et y parer avant de perdre de précieux collaborateurs. Pour résumer, disons que Gremlin part sur de nouvelles bases. Depuis quelques mois, Gremlin s'est doté d'une nouvelle équipe et avec un objectif prioritaire : redorer son image, ternie par la précédente politique commerciale. En d'autres termes, ne sortir que des produits de grande qualité et ne pas hésiter à mettre un produit au placard s'il ne satisfait pas nos exigences sur le plan qualitatif. »

Il suffit de voir les derniers titres (*Lotus Turbo Esprit, Toyota Rallye, Team Suzuki*, etc.) de Gremlin pour se rendre compte des progrès de la société. Les prochains semblent tout aussi prometteurs.

Prenons l'exemple de *Switchblade II* que nous vous présentons ici (voir également *Litil Divil*) : il s'annonce comme l'un des jeux d'action les plus prometteurs de l'année prochaine. Ce deuxième épisode ressemble beaucoup à son prédécesseur. Il s'agit d'un jeu d'action à la *Turrican* où vous dirigez des guerriers invincibles et armés jusqu'aux dents. Chacun des huit niveaux que comporte le jeu vous propose de dégommer des vilains à travers une centaine d'écrans ! Oui, on retrouve l'éternel monstre géant à éliminer en fin de niveau. Les armes mises à votre disposition sont classiques : lance-flammes, canon au laser, shuriken et missiles. Nous avons pu voir une version jouable sur *Amiga*. L'animation, les graphismes et la jouabilité sont de bonne facture. Tout cela nous laisse penser que *Switchblade II* ne décevra pas les amateurs du genre. Sortie prévue sur *Atari ST* et *Amiga* au début de l'année 1991.

Dany Boolauck



Un laser dévastateur (Amiga).

Calculez bien vos sauts.



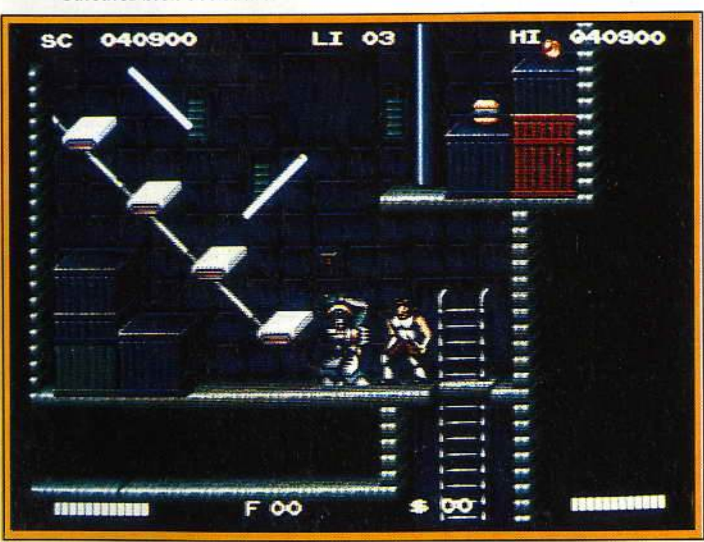
L'animation de Switchblade II est un des points forts du jeu.



De l'action non-stop !



Un lance-flammes orientable.



Les graphismes de Switchblade II sont remarquables sur Amiga.


THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
A GRAPHIC ADVENTURE™
BY RON GILBERT
THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
Je n'ai vraiment pas de chance, pensais-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rêves de grog et de vaisseaux pirates seraient-ils réduits à cela ?
"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate comme nous !", me dirent-ils. Cela me paru juste.
Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !
Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fantôme qui se déplace à 3 centimètres au dessus du sol et brûle sa barbe tous les matins ?
Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Années de l'Ile du Singe"
Version française ATARI ST AMIGA PC
LUCASFILM™ GAMES
Une nouvelle forme de dialogue:
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

CELICA GT4 RALLY	109/149F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
NARC	109/159F
SUPER MONACO GP	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ADIDAS C. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	149/199F
F16 COMBAT PILOT	149/199F
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE)	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SLIDERS	ND/199F
SWAP	ND/199F
WELLTRIS	149/199F

TOP 10 AMSTRAD

SECRET AGENT	109/159F
GOLDEN AXE	109/149F
LOTUS TURBO ESPR.	109/149F
PUZZNIK	109/159F
SUPER CARS	109/149F
STRIDER 2	109/159F
SHADOW of the Beast	129/159F
SHADOW WARRIORS	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
NINJA TURTLES	109/159F

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
E SWAT	109/159F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
LINE OF FIRE	109/159F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
STUN RUNNER	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
SUPER SQWEEK	149/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

3615 MICROMANIA . Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine !

LA CONSOLE GX 4000

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console GX 4000

TOP GX4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir

SnowBrother	29
Chase HQ 2(Course Auto)	29
Plotting (Réflexion)	29
Dick Tracy (Action)	29
Epyx World of Games	29
Wild Streets (Kung fu)	29
Crazy Cars II (Course auto)	29
Tintin sur la Lune (Action)	29
Toki (Arcade)	29
Copter 271 (Simul Helico)	29

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette US Gold (plus une montre digitale **GRATUITE**)	109F
Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY TOPSTAR	295F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199F
Cordon pour le branchement de 2 manettes	49F
Câble Magnéto AMSTRAD	49F
Câble d'extention pour joystick	49F
Câble de TELECHARGEMENT	49F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes vierges	29F
4 Disquettes vierges	99F
10 Disquettes vierges	195F

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100 % A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type
+ Titan + 1 Autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Barbarian 1 + Barbarian 2	59/99F
Les Incorruptibles	59/ND
Ocean Dynamite	59/ND
Le Monde l'arcade	99/149F
La Compil' Ocean	99/ND
Chase HQ	ND/99F
The Strider	ND/99F
Moonwalker	ND/99F
Ghouls'n Ghosts	ND/99F
Cabal	ND/99F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

MICRO CLUB

N°1	Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)
N°2	Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)
N°3	Out Run + Road Blaster (Course auto)
N°4	Enduro Race + Super Hang On (Course moto)
N°5	Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)
N°6	Grysor + Green Beret (Combat)
N°7	California Games + Winter Games (Sim. sport)
N°8	Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)
N°9	Platoon + Predator (Action)
N°10	Crazy Cars + Supersprint (Course auto)
N°11	Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)
N°12	Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°13	Renegade + Target Renegade (Combat de rue)
N°14	Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°15	Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°16	Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°17	Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°18	Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°19	Quartet + Rampage (Arcade)
N°20	Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°21	Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°22	Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°23	Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°24	Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU

Compilations AMSTRAD

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+Shinobi
+Double Dragon 2
+Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+Batman le film
+Indiana Jones Action
+Robocop +Ghostbusters 2

LES CHEVALIERS 149/199F
+Strider +Ghouls'n Ghost
+Dynasty Wars
+Black Tiger
+Led Storm **(Gratuit)**

LA COLLECTION N°2 175/249F
+Dragon Ninja
+Ocean Beach Volley
+Wec le Mans +Bubble Bobble
+Wonderboy + Arkanoid 2
+Match Day 2 +Basket Master
+Supersprint +Flying Shark
+Renegade

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
+New Zealand Story
+Rainbow Island
+Super Wonderboy
+Bubble Bobble

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+Turbo Out Run
+Crack down
+Superwonderboy
+Thunderblade

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter
+ Side Arms
+ Road Runner
+ Butcher hill
+ Night Raider

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+Ghostbusters 2
+Cabal +Opé. Thunderbolt

LES AVENTURIERS 149/199F
+Indiana Jones Action
+The Strider +Vigilante
+Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 145/195F
+Dragon Ninja +Robocop
+Rambo 3

LES MAITRES NINJA 129/179F
+Double Dragon
+Last Ninja 2

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scrambble + Skate Crazy
+ Night Raider + Artura
+ Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football
+ Technocop
+ Motor Massacre
+ Marauder + Hate

ONE, TWO ND/24
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2+ One

NRJ 159/249F
+ North and South
+ Tintin sur la Lune
+ Fire and Forget
+ Teenage Queen
+ Hostages

CRAZY STARS 149/199F
+ Crazy Cars 2
+ Cauldron 2+ Wild Stree
+ Gazza

DOUBLE ACTION 149/199F
+Double Dragon
+Wec Le Mans
+Real Ghostbusters
+Daley Thompson Olymp.



Spécial Anniversaire !!!
Des milliers de jeux à des prix déments sur Amstrad, ST, PC et Amiga dans les magasins !..
DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS ...
WING COMMANDER ST et AMIGA 299 F 199 F
GREAT COURTS 2 ST et AMIGA 249 F 179 F
MONKEY ISLAND ST et AMIGA 249 F 179 F
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE
Le 14 février MICROMANIA ouvre un nouveau magasin au coeur du Centre Commercial VELIZY 2
Plus de 6000 jeux sur Gameboy, Sega Megadrive, Lynx, Amstrad, Atari ST, PC, Amiga !!!
Cadeau Spécial ouverture:
• Une montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
• ou une pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy
(Offre valable jusqu'au 30 mars 91)
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88
NOUVEAU
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU
Venez tester la nouvelle console portable couleur GAMEGEAR
MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
1490F
plus 1 jeu gratuit au choix
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél.42 56 04 13
OUVERT 7 JOURS/7
Autres Titres à venir
Crackdown (Arcade) 395F
Dynamite Duke (Arcade) 395F
Pengo (Labyrinthe) 295F
Pro Baseball (Sim.) 295F
Psycho World 395F
Rainbow Island (Plateforme) 395F
Shangai (Arcade) 395F
Sokoban (Réflexion) 395F
US Mahjong 295F
TOP GAMEGEAR
Super Monaco GP (Course Auto) 295F
G Loc (Afterburner 2) 295F
Wonderboy (Plateforme) 295F
Columns (Reflexion) 295F
Warehouse Man (Arcade) 295F
Dragon Crystal (Réflexion) 295F
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre Caumartin
Tél. 42 82 58 36
PRINTEMPS NATION
2125, cours de Vincennes
4ème étage
75020 Paris
Métro et RER Nation
Tél. 43 71 12 41
Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 • Livraison garantie par Colissimo
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE
T2 TITRES PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F) + 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer = F
NOM
ADRESSE
Code postal Tél
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :
COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE . GX 4000

SHADOW DANCER, STRIDER, THUNDERFORCE 3 ...
Des méga Hits pour votre console !

Spéci
Anniversa
MICROMA

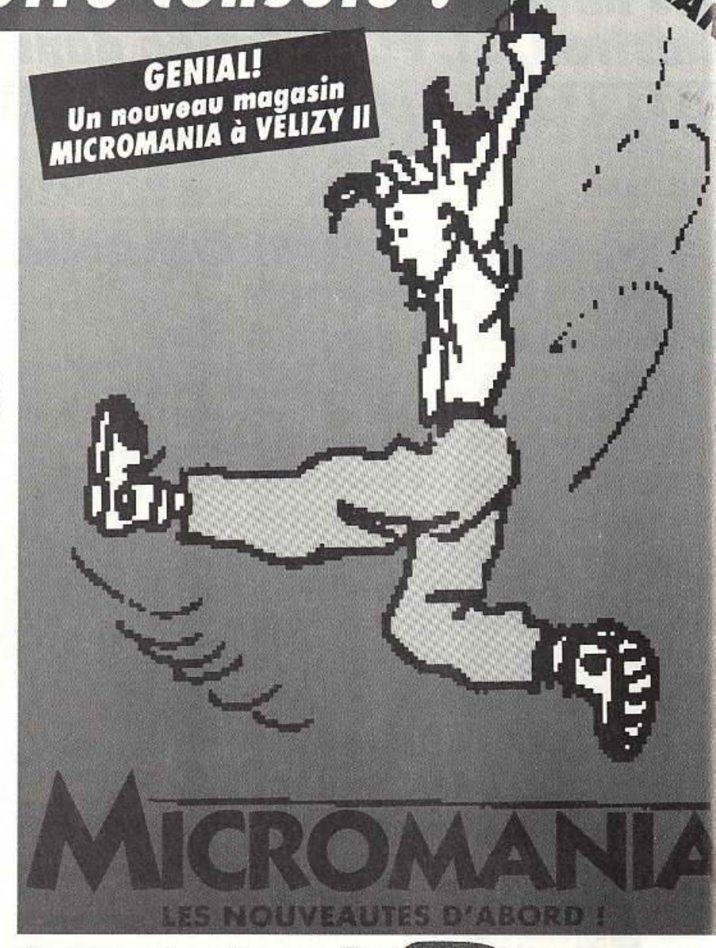


LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL
1 790 F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur



DEMENT

Altered Beast (jeu d'arcade)

Jeu	Prix
After burner 2 (Arcade)	369F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Rélexion)	369F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Ghostbusters (Action)	369F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Zany Golf (Arcade)	449F

TITRES A VENIR	
Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Curse	449F
Dando	449F
Gain Ground	369F
Hellraiser	449F
Joe Montana Football	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buster	449F
Macross	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wonderboy 3	369F
Wrestle War	449F

TOP 20 MEGADRIVE	
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Strider (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
E Swat (Arcade)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Strategie)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F

NOUVEAU	
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPT. CARTOUCHE JAPONAISE	175F

Cartouches en provenance directe du Japon
• Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises • Notice en langue étrangère

Arrow Flash	449F
Bahamood	449F
Battle Golfer	449F
Cobra Commando	449F
Crackdown	449F
Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
FZ Axis	449F
Giares	449F
Jenov	449F
Junkucheon	449F
Knight Alesta	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Rainbow Island	449F
Super Air Wolf	449F

Venez tester ** la nouvelle console portable TURBO GT 2450F et profitez de la baisse de prix sur les logiciels NEC 299 F





Les Nouveautés *	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Wondor Momo	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F
Pro Tennis Tour	299F
Battle Ace	299F
Puzznic	299F
Blodia	299F

Les Hits *			
Ninja Warrior	299F	Heavy Unit	299
Chase HQ	299F	Son Son 2	299
Shinobi	299F	Ordyne	299
New Zealand Story	299F	PC Kid	299
Rastan Saga	299F	Psycho Chaser	299
Mister Heli	299F	Image Fighter	299
Vigilante	299F	Bloody Wolf	299
F1 Triple Battle	299F	Download	299
World Court Tennis	299F	Hyperload Runner	299
Hell Explorer	299F	Galaga 88	299
Cyber Core	299F	Rom Rom Stadium	299
Strange Zone	299F		

** Attention, stocks limités . ** Dans les Magasins MICROMANIA*

La LYNX, la première console de jeux portable avec écran couleur

La console LYNX 1250 F
+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

NOUVEAUTES		TOP LYNX	
Shangai	275F	Zarlord Mercenary	275F
Rampage	275F	Blue Lightening	275F
Rygar	275F	Chip Challenge	275F
Road Blasters	275F	Electrocop (Arcade)	275F
Paperboy	275F	Gates of Zendocon	275F
Miss Pac Man	275F	Gauntlet (Arcade)	275F
Xenophobe	275F	Slime World	275F
Robo Sqwash	275F	Klax (Réflexion)	275F



La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat

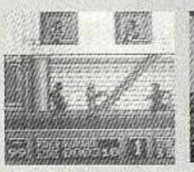
Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcad)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
Hunt for Red October	245F
Jordan VS Bird (Basket)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Ninja Boy (Art Martial)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Mickey Mouse 2 (Plat.)	245F
Monster Truck (T. T. 4X4)	245F
Pacman (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F
Super Chinese Land (Plat)	195F
Twin Bee (Arcade)	245F

TOP 15 GAMEBOY	
Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamp Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F	
After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadellac (Reflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road/Daed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	**245F**
Battle Bull (Arcade)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Plateforme)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	175F
Dextérity (Réflexion)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	**245F**
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Final Fantasy (Aventure)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	**245F**
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Action/Cbt.)	195F
Mercenary Force (Aventure)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	**195F**
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Northstar Ken (Kung Fu)	**245F**
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	**245F**
Penguin Boy (Réflexion)	**245F**
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Pro Wrestler (Simul. Catch)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	**245F**
Side Pocket (Billiard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Super Marioland (Platforme)	**195F**
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Volley Fire (Arcade)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

LES HITS SUR GAMEBOY


Robocop (Arcade)

The Gremlins 2 (Arcade)


Chase HQ (Course Auto)


Contra (Style Gr. Beret)


Double Dragon (Arcade)


Turtle Ninja (Arcade)


Batman (Plateforme)

Balloon Kid (Plateforme)

Spiderman (Arcade)

Ghostbusters 2 (Arcade)

Castle Vania(Action)

Boulder Dash(Arcade)

Skate or Die (Skateboard)

Gargoyle's Quest (Plateforme)

F1 Race (Course Auto)

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !! Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.



BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.



Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion+Indiana Jones Action
+Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH	299F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
ITALY 90	249F
INFESTATION	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F
STORMOVIK	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BARD'S TALE 3	299F
BETRAYAL	349F
COVERT ACTION	399F
CRIME WAVE	299F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
IT CAME FROM DESERT	349F
KING QUEST V	399F
LEGEND OF B BOULDER	299F
LEMMINGS	249F
MEAN STREETS	299F
NARC	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
PANG	299F
SIMEARTH	299F
SLIDERS	249F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
Z-OUT	249F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289 F
BATTLE COMMAND	**299F**
BATTLESTORM	**269F**
CAPTIVE	**299F**
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	299F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	**299F**
LORDS OF THE RINGS	**349F**
MASTERBLAZER	249F
MIG FULCRUM	**399F**
MONKEY ISLAND	**299F**
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	**249F**
NIGHTBREED ACTION	**299F**
NIGHTBREED JEU ROLE	**299F**
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	**249F**
RICK DANGEROUS 2	**249F**
SECRET WEAPONS	349F
STUN RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	**249F**
SUPREMACY	299F
SWAP	**249F**
TEEN AGE MUTANT TURTL	299F

BATTLE CHESS 2	299F				
BLADE WARRIOR	249F				
BUDOKAN	249F				
COLOSSUS CHESS X	249F	INTERPHASE 3D	249F	PANZA KICK BOXING	28
DE LUXE PAINT 2 FRANC	985F	LEGEND OF FAERGHAIL	299F	RA	24
F19 STEALTH FIGHTER	385F	LHX ATTACK CHOPER	399F	TV SPORT BASKETBALL	34
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F	M1 TANK PLATOON	399F	ULTIMA VI	29
INDY 500	249F	MONTY PYTHON	249F	WONDERLAND	34

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shinobi + Double Dragon 2 + Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + Robocop + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ Black Tiger + Dynasty Wars + Strider + Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F
+ Turbo Out Run + Crackdown + Super Wonderboy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story + Rainbow Island + Super Wonderboy + Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N°2 249F
+ Ghostbusters 7 + Cabal + Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider + Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 ~~249F~~ **179F**
+ Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ **199F**
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
AWESOME	349F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SECRET AGENT	249F
SHADOW WARRIORS	249F
GOLDEN AXE	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
GOLD OF THE AZTECS	249F
PLOTTING	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
F29 RETALIATOR	249F
LOST PATROL	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
CADAVER	249F
NITRO	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INDY 500	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
VOODOO NIGHTMARE	249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
E - SWAT	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
NIGHTBREED (ROLE)	249F
NIGHT BREED(AVENT.)	249F
OBITUS	349F
PANG	249F
POWERMONGER	299F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

** à paraître*

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F	**LE CRIME NE PAIE PAS**	**29**
Advanced Destroyer simul.	289F	**MASTER BLAZER**	**24**
ALCATRAZ	249F	METAL MASTERS	24
ALPHA WAVES MENTAL	259F	MIG FULCRUM	34
AMAZING SPIDERMAN	**269F**	MONKEY ISLANDS	24
AMNIOS	199F	MURDERS IN SPACE	24
AQUAVENTURA	349F	**MUDS**	**24**
ARMOURGEDDON	**249F**	**MYSTICAL**	**24**
BAD LANDS	249F	NIGHT SHIFT	24
BARBARIAN 2 (PSYGN)	249F	OPERATION HARRIER	24
BATTLE STORM	**269F**	**SAINT DRAGON**	**24**
BETRAYAL	**299F**	SIMULCRA	24
CARTHAGE	249F	**SPEEDBALL 2**	**24**
CHAOS STRIKES BACK	**249F**	**SPINDIZZY 2**	**24**
COUGAR FORCE	269F	**STUN RUNNER**	**24**
CUTIPOO	**249F**	SWAP	24
EMPIRE(COCKTEL)	299F	SWIV	24
FLIGHT OF INTRUDER	**299F**	**NINJA TURTLES**	**24**
GEISHA	**279F**	ULTIMA V	29
HARD DRIVIN' 2	249F	**UMS 2**	**29**
JUDGE DREDD	**199F**	**WOLF PACK**	**29**
KILLING CLOUD	249F	**Z-OUT**	**24**

ENSEMBLE DU CATALOGUE

688 ATTACK SUB	249F	MIDWINTER	28
APPRENTICE	249F	MONTY PYTHON	19
BATTLE OF BRITAIN	299F	PANZA KICK BOXING	28
BUDOKAN	249F	POLICE QUEST 2	34
CAPTIVE	249F	POPULOUS	24
CHUCK YEAGER 2.0	249F	PRINCE OF PERSIA	24
DE LUXE PAINT 3(FR)	749F	RA	24
EXPLORA 3	299F	RICK DANGEROUS 2	24
FINAL BATTLE	249F	SLIDERS	24
FIRE AND FORGET 2	269F	SNOWSTRIKE	24
IMPERIUM	249F	SPELLBOUND	19
INT.SOCCER CHALL.	249F	SUPER OFF ROAD RACER	24
ITALY 90 (LES CHAMP)	199F	SUPREMACY	29
IVANHOE	249F	THE IMMORTAL	24
KICK OFF 2	249F	TURRICAN	24
KILLING GAME SHOW	249F	UN SQUADRON	24
MAGIC FLY	249F	WINGS	29
MAUPITI ISLAND	289F		

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER **NOUVEAU**

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

LES GUERRIERS NINJA 275F
NOUVEAU SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

SEGA ARCADE TURBO 199F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ **199F**
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Rambo 3

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

EDITION SPECIALE 299F
INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
Texte à l'écran et manuel en français.

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BETRAYAL	299F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
E SWAT	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
PANG	249F
POWERMONGER	299F
PUZZNIC	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HQ 2)	249F
SLIDERS	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
XAXINE	249F

*à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul.	289F
AMAZING SPIDERMAN	269F
APPRENTICE	249F
ARMOUR-GEDDON	249F
BAD LANDS	249F
BATTLESTORM	269F
CARTHAGE	249F
COUGAR FORCE	269F
CUTIPOO	249F
Disc	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
GEISHA	279F
HARD DRIVIN'2	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299F
LOST PATROL	249F
MASTER BLAZER	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
MIG FULCRUM	349F
MONKEY ISLANDS	249F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED (JEU / ROLE)	249F
NIGHTSHIFT	249F
NINJA TURTLES	249F
OBITUS	349F
OPERATION HARRIER	249F
SAINT DRAGON	249F
SIMULCRA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

SPEEBALL 2	249F
STUNRUNNER	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SWAP	249F
SWIV	249F
UMS 2	299F
WOLF PACK	299F
Z-OUT	249F

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
SHADOW OF BEAST	249F
SECRET AGENT	199F
SHADOW WARRIORS	199F
GOLD OF THE AZTECS	249F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
NIGHT BREED ACTION	249F
PLOTTING	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
TURRICAN	249F
VOODOO NIGHT MARE	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
F29 RETALIATOR	249F
NITRO	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
M 1 TANK PLATOON	299F
THE IMMORTAL	249F
BATTLE MASTER	249F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ANARCHY	199F	LEISURE SUIT LARRY 3	399F
BACK TO THE FUTURE 2	249F	MAGICIAN	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	MAGIC FLY	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F	MAUPITI ISLAND	289F
CAPTIVE	249F	MIDNIGHT RESISTANCE	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F	MIDWINTER	279F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599F	MONTY PYTHON	199F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F	PANZA KICK BOXING	289F
EXPLORA 3	299F	RA	249F
FINAL BATTLE	249F	RICK DANGEROUS 2	249F
IMPERIUM	249F	SNOWSTRIKE	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F	SPELLBOUND	199F
INT. SOCCER CHALL.	249F	SUPREMACY	299F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F	UN SQUADRON	249F
IVANHOE	199F	VENUS	199F
KICK OFF 2	249F		

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ - 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ - 179F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749 F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble péritel



Console Sega + le pist.	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette Speed King	145F
Lunettes 3D	309F
Manette Quick Joy	199F
Adaptateur Master System/Megadrine	329F
Control Pad Sega	99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault	325F
Battle Squadron	325F
Double Hawk	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission II	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
RC Grand Prix	325F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Golden Axe	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Wonderboy M.L	295F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
After Burner	325F
Shinobi	325F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Cloud Master	295F

Alex Kidd in Shinobi World	325F	Golfa Mania	295F
Alien Syndrome	295F	Golvellius	325F
Alex Kid Lost Star	295F	Great Basketball	285F
Alex Kid H.T.V.	255F	Lord on the Sworld	325F
Aleste Powerstrike	255F	Out Run 3D	315F
American Baseball	295F	Psycho Fox	325F
American Pro Football	295F	R Type	325F
Assault City	295F	Space Harrier	295F
Basketball Nightmare	295F	Thunderblade	295F
California Games	295F	Wonderboy 3	325F
Captain Silver	295F	World Soccer	285F
Choplifter	285F	Zaxxon 3D	315F
Dynamite Dux	325F	Zillion 2	285F
Fantazy Zone 2	295F		

POUR COMMANDER :
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 . 06560 VALBONNE

Prix valables sauf erreur d'impression.

Les photos de la fête !



Acidiric Briztou félicite Hervé Caen de Titus pour son Tilt d'or (1). James Lostus de Storm et Dany Boolauck (2). Denis Frydman de Broderbund (3).

Marc Brégeault et Alain Chikhaoui de Fretless avec Jérôme Bonaldi de Canal + et Olivier Hautefeuille (4). Emmanuel Denis de Mindscape et Jacques Harbonn (5).

Bruno Gourier de Lankhor (6).

Dany Boolauck avec Marc Djian d'Ocean France (7) et avec Mark Lewis d'Electronic Arts (8).

Tilt d'Or/Canal+

Marc-André Rampon et Judy Curtis d'Upgrade (9). Jérôme Bonaldi et Ian Steward de Gremlin (10). Dany Boolauck et Peter Bilotta de Mirorsoft (11).

Jérôme Bonaldi, Manuelle Mauger, et Murielle Tramis de Coktel avec Jean-Michel Blottière (12).

Jean-Yves Prima de Commodore Revue (16) et Marc Lewis d'Electronic Arts (17).

Jérôme Bonaldi, Bruno Bonnel d'Infogrames, Bertrand Brocard de Hitech Production, Lesley et Peter D. Molyneux (Bullfrog). (15)



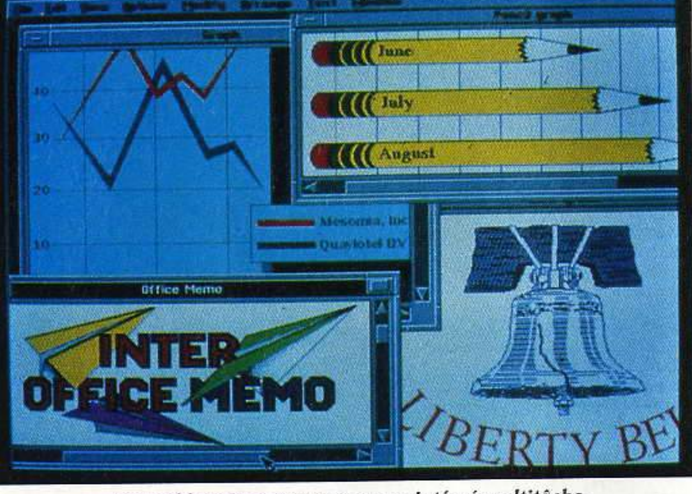
Le 4 décembre coïncidait avec l'anniversaire de Stéphane Lavoisard, rédacteur en chef de Génération 4. Nous ne pouvions que lui offrir la collection complète de Tilt. Quelle allure avec les 35 kg que pèsent nos œuvres complètes ! (13)

Kristin Dodt de Rainbow Arts et Luc Boursier de Sega (14).

Ensemble c'est tout !

L'aspect monacal des écrans *PC* a suscité des vocations de décorateurs : les multiples « Dos-managers » et les interfaces graphiques du style GEM ou Windows en témoignent. Le dernier-né de ces cache-misère se nomme Ensemble, tout un programme ! Il s'agit d'ailleurs d'un vrai programme, complexe à souhait, mais si simple à utiliser qu'on en oublie qu'on travaille sur un *PC*, c'est tout dire !

Comme il est triste l'écran noir du *PC* qu'on allume avec son message d'invite si poétique : A\> ou C\> ! Cette austérité convenait fort bien tant que les *PC* restaient entre les mains des spécialistes. Mais le *Macintosh* est passé par là avec son système d'exploitation si simple que tout un chacun pouvait se mettre l'informatique les doigts dans le nez. Et, entre-temps, les *PC* sont devenus la machine à tout le monde. Il a bien fallu penser à tous ces utilisateurs néophytes qui n'avaient ni l'envie, ni le besoin d'apprendre toutes les complications du Ms-Dos, le système d'exploitation des *PC*. On inventa alors les « interfaces graphiques », type Windows ou GEM qui, avec une souris, faisaient ressembler l'écran du *PC* à celui d'un *Mac*. Il ne s'agit pas d'un nouveau système venant se substituer à Ms-Dos, mais d'un logiciel supplémentaire se superposant au Dos, comme une deuxième couche de peinture sur un mur. Outre la simplicité d'emploi (gestion à la souris, menus déroulants, copie et transfert des fichiers, etc.) et une meilleure esthétique (ce n'était pas très difficile !), ces interfaces ouvrent des ponts entre les différentes applications. A l'heure actuelle, GEM, de Digital Research, malgré un lancement important sur les *PC Amstrad* et *Atari*, tombe lentement en désuétude. C'est Windows – développé par le géant Microsoft – qui l'emporte universellement, malgré une lourdeur qui ne le rend utilisable de façon efficace que sur un *PC* bien charpenté, *386* ou *AT 286* rapide.



Ensemble agit un peu comme un intégré multitâche.

Un nouveau venu, Geoworks, vient maintenant s'immiscer dans ce bel ordonnancement avec un logiciel concurrent : Ensemble. Certains d'entre vous connaissent déjà la société puisque c'est elle qui a développé *Geos,* ce formidable soft qui transformait le *C64* en un simili-*Mac.* Une performance justement saluée à l'époque! Ensemble est bien sûr une interface graphique, mais aussi, contrairement à Windows, un ensemble d'applications directement utilisables. En outre, il fonctionne aisément sur tous les *PC,* quelle que soit la carte graphique (CGA, Hercules, EGA, VGA), même un *PC-XT* de base. Il y a cependant quelques conditions. La mémoire vive doit être au minimum de 512 Ko, ce qui, de nos jours, n'est pas excessif. Il faut absolument un disque dur : Ensemble fonctionne sur le principe de la mémoire virtuelle. Il va constamment lire et écrire sur le disque dur au fur et à mesure des besoins et il a besoin d'un espace vital de 3 Mo.

Dernière condition : la souris. Il n'y a pas de commandes clavier du type de celles que l'on connaît avec GEM – la touche Home remplaçant le double click par exemple. Noter que si un nombre considérable de souris sont reconnues par le logiciel, la souris au clavier du *PC 1512* Amstrad n'en fait pas partie.

Une fois installé, Ensemble propose trois menus principaux. Le plus simple, celui des applications, s'adresse de façon spécifique aux débutants – ceux qui n'ont pas encore intégré les notions de chargement et de sauvegarde. Disons qu'il s'agit d'un petit module pour se mettre en appétit. Il comporte un agenda, un gestionnaire d'adresses, un carnet de notes, une calculatrice, un jeu de cartes en solitaire et un curieux programme qui permet de fabriquer des bandeaux sur une imprimante.

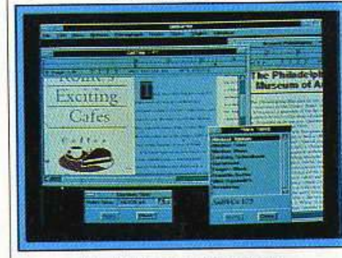
Le second menu, appelé professionnel, est de loin le plus copieux et le plus intéressant. Dans les faits, il s'agit d'un intégrateur graphique qui permet l'accès aux programmes que le menu des débutants, avec des ajouts d'importance : un traitement de texte *(Geowrite),* un logiciel de dessin *(GeoDraw),* un logiciel de communication par modem et un tableau de préférences, un peu à la manière de l'*Amiga,* qui gère un peu tout de la gestion de l'écran l'installation de l'imprimante.

Le traitement de texte, à lui seul, vaut le déplacement. Wysiwyg, comme il se doit, il est d'une souplesse et d'une rapidité à toute épreuve. Le plus impressionnant est le nombre des polices de caractères fourni en standard (neuf fontes d'origine). Plus fort encore, la taille des lettres est modifiable à volonté, point par point, jusqu'au gabarit respectable d'une seule lettre par page ! Cela est rendu possible par une gestion vectorielle des caractères. Le revers de la médaille est que, l'impression se faisant automatiquement en mode graphique, il ne faut pas être pressé pour visualiser le résultat sur papier. Mais, même lente, l'impression pourra se faire sans problème sur votre imprimante : Ensemble en reconnaît près de trois cents. *Geowrite* peut aussi importer des textes venus de l'extérieur, pour peu qu'ils soient sauvegardés en mode ASCII. On l'a essayé, même avec des fichiers provenant d'un *ST,* ça marche.

Le logiciel de dessin, *GeoDraw,* ne fonctionne qu'en mode vectoriel. Lignes, figures, remplissages, rotations, agrandissements et rétrécissements, rien ne lui fait peur. Mais pas moyen de dessiner en Bitmap (point par point) et absence de règle mais aussi de grille. Cela limite les possibilités de dessin. Heureusement, il est possible d'importer des dessins aux formats PCX et TIF, formats qui peuvent être



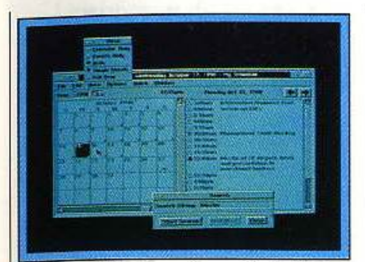
Le menu de départ.



Le traitement de texte.

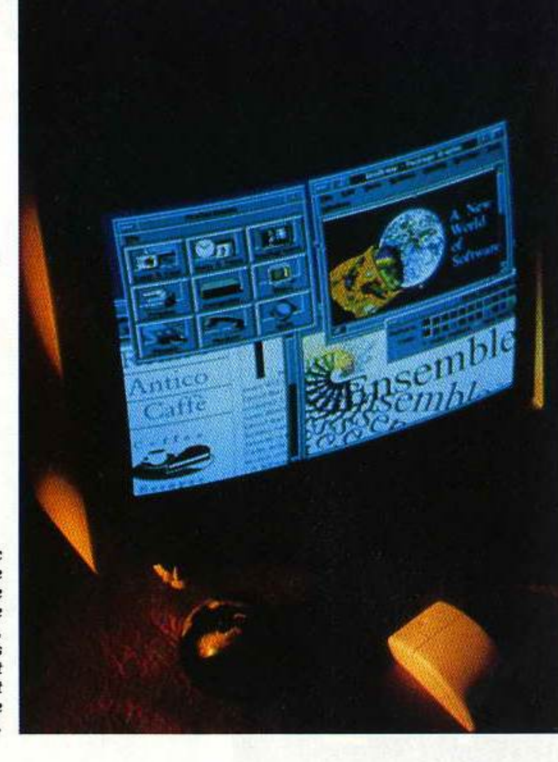


De nombreuses fenêtres.


Un module réservé aux Etats-Unis.


L'agenda d'Ensemble.

créés à partir de logiciels aussi courants que *PC Paintbrush* et *DeLuxe Paint*.
L'aspect le plus avantageux de ce menu professionnel est le passage d'une application à l'autre. Ensemble se comporte en effet comme un *switcher*. Exemple : vous travaillez en même temps sur le traitement de texte et sur le logiciel de dessin. Vous pouvez passer de l'un à l'autre comme si de rien n'était et travailler selon le principe du couper-coller cher à ce bon vieux *Mac*. On découpe un morceau de dessin dans *Geo-Draw*, on passe *Geowrite* et hop, on colle le dessin dans le texte! Inversement, on peut prendre du texte dans *Geowrite* pour le disposer en colonnes dans *Geodraw*, y ajouter dessins et filets et, miracle !, on obtient, au seul prix de pas mal de patience, un mini logiciel de mise en pages. Le principe reste valable pour les autres modules : agenda, gestion d'adresses et carnet de notes.
Tous ces programmes fonctionnent à la souris avec des menus déroulants, rien de plus normal. Ce qui l'est moins, c'est la faculté qu'ont ces menus, une fois ouverts, d'être déplacés puis posés à n'importe quel endroit de l'écran. Au premier abord, cela semble tenir du gadget. Mais c'est bien pratique lorsqu'on veut faire des essais de caractères ou de couleurs : plus besoin d'aller sans cesse ouvrir et fermer une suite de menus.
Le troisième menu, intitulé DOS, permet à tout moment de sortir pour aller au système d'exploitation traditionnel du PC, y effectuer des opérations, et revenir ensuite à Ensemble, à l'endroit où on l'avait quitté.
Il est à noter que certaines commandes typiquement Ms-Dos peuvent être exécutées directement à partir d'Ensemble au moyen d'un menu spécial toujours accessible. Le formatage des disquettes est un exemple saisissant : plus besoin de connaître la syntaxe exacte à employer, Ensemble vous demande simplement la taille de formatage que vous désirez (360 et 720 Ko, 1,2 ou 1,44 Mo) et se charge de tout le reste.
Ensemble, au premier examen, est un logiciel performant et riche de promesses. Performant parce que, outre le côté convivial apporté par l'intégration graphique, Ensemble est en quelque sorte un intégré comprenant des



Avec Ensemble, le lugubre PC se pare de couleurs, jongle avec les logiciels et devient presque joyeux.

applications prêtes à l'emploi. Riche de promesses parce que, si Windows dispose de près de 300 logiciels, aucune application extérieure ne fonctionne sous Ensemble.
Selon The Disc Company, distributeur d'Ensemble en France, cela ne saurait durer. Des contacts poussés existent déjà avec des compagnies telles que Borland et Lotus. De plus, un kit de développement public devrait être disponible aumilieu de cette année.
Le prix officiel d'Ensemble, qui sera disponible en version franaise la mi-février, n'est pas encore fixé. On pense généralement à un prix en boutique tournant autour de 1 500 F. Si l'on compare à Windows, ce n'est pas donné. Mais n'oublions pas que Windows ne fonctionne que sur un *PC* rapide.
Si l'on prend en compte les applications livrées, en particulier le traitement de texte, c'est donné. Une certitude, nous, à *Tilt*, on dit bravo !

Jean-Loup Renault

Les prochains salons

Comme il est de tradition, les six premiers mois de l'année proposent un nombre important de salons et autres expositions. Nous vous proposons ici la liste de celles qu'il ne faut pas manquer !

SALON	DATES	LIEU	REMARQUES
C.E.S	du 10 au 13 janvier 1991	Las Vegas (Etats-Unis)	La micro à l'américaine...
Imagina	du 30 janvier au 1er février 1991	Monte-Carlo	On nous promet des surprises pour les dix ans d'Imagina
Salon international du jouet	du 25 au 30 janvier 1991	Parc des expositions, Paris-Nord Villepinte	70 000 m², 700 exposants : c'est la 30e de ce salon.
PC Forum 1991	du 12 au 15 février 1991	Parc des expositions de la Porte de Versailles	Le salon français qui monte...
CeBit 1991	du 13 au 20 mars 1991	Hanovre (Allemagne)	Le plus grand salon d'informatique au monde !
Salon international de la maquette	du 30 mars au 7 avril 1991	Parc des expositions de la Porte de Versailles	Maquettes et ordinateurs : à voir !
European Computer Trade Show 1991	du 14 au 16 avril 1991	Business Design Centre, Londres (Grande-Bretagne)	L'ECTS, un salon des microloisirs pour les pros.

Kid's School

Jeux mathématiques

Pour s'initier aux mathématiques, rien de tel qu'un bon logiciel qui propose toute une série d'activités diversifiées. C'est précisément le cas de ce programme conçu par Colorado Technologie. S'inscrivant dans la gamme des *Ludoclass*, ce logiciel concerne plus particulièrement les 5/6 ans et les entraîne dans une initiation très ludique et colorée au monde des nombres. L'accent étant surtout mis sur leur reconnaissance et leur identification, l'enfant peut donc découvrir et apprendre tout en jouant. C'est à travers quatre grands chapitres, se subdivisant chacun en de nombreuses activités très bien



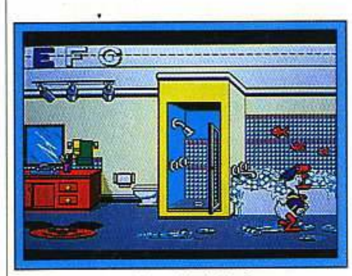
Jeux mathématiques (PC).

adaptées aux utilisateurs concernés, que s'effectue l'enseignement. Ainsi l'enfant peut apprendre les nombres par identification, en appuyant sur la touche correspondante, ou bien en se déplaçant, et ce en temps chronométré, dans le labyrinthe. Il peut également dessiner par les nombres et, en les reliant entre eux, voir apparaître un dessin. Dans le chapitre « comptage et série », la notion de calcul commence à apparaître et le travail se fait sur les suites logiques, l'identification d'images comportant un certain nombre de dessins ou le comptage d'éléments s'affichant à l'écran.
Toutes ces activités aboutissent naturellement au concept d'addition et de soustraction, abordées de façon tout aussi ludique et graphique, avec représentation imagée des nombres dans l'addition. Toutes les conditions sont donc requises pour que l'enfant prenne un réel plaisir à la découverte des nombres et de leur combinatoire ! (disquette colorado Technologie pour *Compatible PC*).

Matière ______ éveil mathématique
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ 17
Prix ______ B

Donald et l'alphabet magique

Un petit coup de cœur pour ce logiciel consacré aux tout-petits. Conçu par Disney Software et distribué par Nathan, *Donald et l'alphabet magique* permet aux 2-5 ans d'apprendre les lettres de l'alphabet avec la complicité du célèbre canard. Celui-ci est dans tous ses états car toutes les lettres se sont échappées à travers la maison et le jardin, et il a vraiment grand besoin de quelqu'un pour l'aider à les rassembler. Dans chaque pièce de la maison, l'enfant est donc invité à trouver les lettres qui se cachent sous l'apparence d'animaux. Dès qu'une lettre clignote, il doit taper la lettre correspondante au clavier et Donald se dirige vers elle. S'il se trompe de touche, Donald va automatiquement dans la pièce où se trouve la lettre tapée, car à chaque pièce correspondent des lettres.



Donald et l'alphabet.

Cet apprentissage, très ludique, fait évoluer l'enfant dans un dessin animé. Il faut voir la mimique de Donald en cas d'erreur ! Il court dans tous les sens, manifeste sa colère ou son contentement en cas de réussite. Chaque fois que les lettres sont reconnues, une petite musique vient ponctuer la bonne réponse. Ce logiciel préscolaire a été réalisé avec le plus grand soin tant au niveau des couleurs que de l'animation. L'environnement est on ne peut plus convivial et tout à fait adapté à la population visée. Il constitue une excellente entrée en matière et laisse augurer d'une collaboration de qualité ! (disquette Disney Software pour *Atari ST, Amstrad, Amiga, PC*).

Matière ______ éveil
Intérêt ______ 16
Contenu pédagogique ★★★★★
Prix ______ C

Le labyrinthe de Lexicos

Vous venez de vous poser sur la planète Morphintax, peuplée de personnages bizarroïdes qui agressent parfois le voyageur ne répondant pas correctement aux questions posées. Votre objectif : atteindre la salle du Conseil suprême après avoir déjoué bien des pièges et affronté des êtres aux pouvoirs terrifiants. Peut-être aussi retrouverez-vous la trace de l'équipage de la fusée Telstor 3 porté disparu. Telle est la périlleuse mission proposée aux enfants de 8/12 ans qui désirent se perfectionner en vocabulaire et qui n'ont pas peur de se mesurer aux monstres de Morphintax.
N'ayez crainte, dix jours et un capital de force permettent de mener à bien votre mission et atteindre les honneurs suprêmes ! C'est sur un rythme endiablé que l'on pénètre dans cette nouvelle aventure éducative pleine de pé-



Le labyrinthe de Lexicos (PC).

ripéties. Bien sûr, une multitude de personnages étranges posent des questions très pertinentes sur l'étymologie et le sens des mots, les préfixes et les suffixes. Ce qui séduit tout de suite dans ce logiciel, c'est l'intelligence des questions qui font autant appel à la logique qu'à la réflexion. De même, les explications apportées en cas d'erreur sont claires et précises. Quant au graphisme, il est à la hauteur du contenu pédagogique c'est-à-dire soigné, attrayant et rehaussé d'une animation qui complète admirablement l'ensemble. Voici donc un programme enrichissant. (disquette Retz pour *Compatible PC, Atari ST, Amiga, Amstrad CPC*).

Matière ______ français
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ 18
Prix ______ C

Je découvre les chiffres

Décidément, les chiffres sont à l'honneur ce mois-ci, et en l'occurrence, nos chères petites têtes blondes seront sans doute ravies de retrouver la suite de la série *Denver* consacrée à l'apprentissage des chiffres. S'adressant exclusivement aux 3/7 ans, ce logiciel propose une approche très progressive et ludique de la notion de nombre. C'est pourquoi trois types d'activités différentes sont possibles.
« Je compte » s'adresse aux enfants de 4 ans, invités à compter le nombre d'objets qui s'affichent à l'écran et à frapper la touche correspondante.
Pour chaque épreuve, une syn-



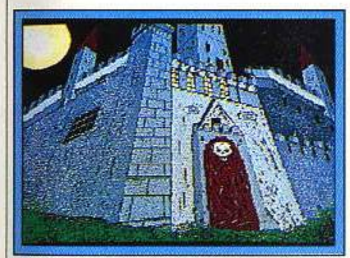
Je découvre les chiffres (ST).

thèse vocale bien réalisée et audible demande de compter avec elle, après avoir clairement énoncé le nombre d'objets qui apparaissent.
Quand la réponse est bonne, le chiffre est répété et un compliment ponctué par une musique gaie vient saluer le résultat.
« Je reconnais les chiffres » invite l'enfant à choisir parmi trois chiffres celui qui correspond au nombre d'objets affichés. Cette activité concerne les enfants de 5 ans, plus aptes à aborder la notion de dénombrement.
Enfin, avec « Je complète » s'amorce l'initiation à la soustraction ; l'enfant doit alors trouver le nombre à soustraire pour obtenir le nombre d'objets représentés. Ainsi, grâce à ces trois jeux bien adaptés et au graphisme coloré, les plus petits pourront progressivement découvrir les chiffres et leur combinaison avec la complicité de la voix d'enfant qui les guide tout au long de leur apprentissage. Un bon point donc pour ce programme d'initiation (disquette Loriciel pour *Atari ST, Amstrad CPC*).

Matière ______ éveil mathématique
Contenu pédagogique ______ ★★★★
Intérêt ______ 15
Prix ______ C-E

Le château du monstre

Quelle drôle d'ambiance dans ce logiciel ! En effet, drôle de décor que ce château habité par un monstre, où vous êtes entré par erreur. Mais voilà, si vous souhaitez sortir de ce guet-apens, il vous faudra gagner une certaine quantité de pièces d'or comme prix de votre liberté. Bien évidemment, ces 250 pièces d'or, vous ne pourrez les obtenir qu'à condition de répondre à un certain nombre de questions. On n'a rien sans rien !
Tel est le défi qui vous est proposé par Micro C, et si vous avez entre 9 et 13 ans, n'hésitez pas à le relever ! En effet, quand on pénètre dans ce programme, on est tout d'abord surpris par la quantité et la diversité des thèmes abordés. Que ce soit en français, en calcul, en logique ou en connaissances plus générales (géographie, histoire, animaux, civisme, temps ou divers), à chaque matière les questions font autant appel aux connaissances qu'à la logique ou la réflexion. En cherchant l'intrus qui se cache dans la



Le château du monstre (ST).

liste ou en essayant de résoudre des opérations à trous, vos petites cellules grises seront mises à l'épreuve. Mais, heureusement, un cours circonstancié sur le cœur vous permettra de reprendre vos esprits. Un petit tour du côté de l'orthographe ou du calcul mental pour compléter cette aventure éducative, et le tour est joué.
Voici donc un programme coloré qui ne tombe pas dans la monotonie grâce à la diversité des thèmes abordés et à l'abondance des questions proposées. Alors jeunes chevaliers, affûtez vos connaissances et sachez gagner votre liberté ! (disquette Micro C pour *Atari ST*).

Matière ____ *pluridisciplines*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *15*
Prix ____ *C*

Brigitte Soudakoff

Voyage au centre du ST

Mais que renferment les entrailles du *ST* ? Cette question que se posent souvent certains amateurs de micro trouve enfin réponse... Suivez le guide !

Ultimate Riper est une cartouche d'interruption multifonction s'apparentant d'assez près à la Nordic Power de l'*Amiga*. Elle fonctionne sur tous les *Atari ST*.



Ultimate Riper, une merveille pour satisfaire les bidouilleurs d'octets en tout genre.

Le mode d'emploi en est fort simple. Après l'avoir connecté au port cartouche, lancez le programme. Pour ce faire, appuyez sur le bouton *reset*, tout en positionnant l'interrupteur de la cartouche sur *on*. L'écran se gèle. Il ne reste plus qu'à appuyer sur F1 ou F2 pour accéder au riche menu d'Ultimate Riper. Les options sont nombreuses. On peut ainsi parcourir la mémoire pour retrouver les images qui s'y cachent. Le décalage horizontal ou vertical peut être facilement corrigé et l'on peut jouer sur le nombre de plans, la résolution, etc. Et cela en temps réel, éventuellement...
L'éditeur de mémoire autorise l'exploration de deux manières : affichage hexadécimal et Ascii mais aussi désassemblage en code 68000. Vous pouvez aussi effectuer des recherches, des remplissages ou des copies de zones et imprimer le résultat de votre travail. L'éditeur de disquette fonctionne de la même manière. Il est ainsi possible d'exécuter des programmes ne faisant pas appel au GEM, ou d'analyser un boot-secteur. Les amateurs de musique apprécieront la fonction de recherche automatique de séquence digitalisée ou non, avec écoute et, pour les digitalisations, visualisation de la courbe et réglage de la fréquence de restitution. On peut adjoindre à l'Ultimate Ripper un petit montage complémentaire que l'on peut commander mais facile à réaliser soi-même (interrupteur reliant la broche 7 à la broche 22 de la RS 232). Ainsi, vous serez à même d'interrompre un jeu en cours d'exécution, de rechercher et remplacer un séquence hexadécimale et de le relancer pour voir le résultat des modifications. Ce système permet alors aisément augmenter nombre de vies ou niveau d'énergie, sans toucher à la disquette (pas de risque donc de fausse manœuvre).
J'ai testé cette cartouche sur de nombreux programmes récents et les résultats sont étonnants. La recherche d'écran est toujours fructueuse. J'ai pu ainsi mettre à jour pour *Voodoo Nightmare*, par exemple, l'ensemble des sprites utilisés. La recherche de musiques n'est pas aussi parfaite du fait de la multiplicité des formats. Le taux de réussite reste cependant très élevé.
Une fantastique cartouche pour bidouilleurs d'octets en tout genre (cartouche Euro Soft pour *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn

Lumière

Diaporama est un logiciel de présentation assistée par ordinateur. Il fonctionne sur toute la gamme *Atari ST*, que ce soit en monochrome ou en couleurs. Bien que le programme ne mette pas à profit les menus déroulants, son utilisation reste très conviviale. Les images indispensables pourront être chargées dans de nombreux formats ou créées à partir du programme de dessin intégré. Celui-ci est assez



Diaporama (ST) dévoile les dessins d'un jeu.

complet même s'il ne peut rivaliser avec les meilleurs logiciels de dessin sur *ST*. En revanche, *Diaporama* dispose aussi d'un grapheur capable de traiter de multiples représentations (camemberts, lignes ou barres, en 2 ou 3D) et d'effectuer certains calculs simples.
Une fois en possession des images du show, la création du scénario peut commencer. Il suffit d'attribuer une image pour chaque « case » du scénario, puis de choisir un effet parmi les 22 proposés : dédoublement, glissement, effet de rideau ou de pixels, etc. *Diaporama* dispose aussi d'un mode original qui permet d'inclure des images subliminales dans le show ! La durée d'affichage de chaque image est paramétrable et l'on peut opter pour un contrôle à la souris, au clavier ou même par télécommande infrarouge, ou boucler la séquence sur elle-même.
S'il n'atteint pas les performances d'un programme comme *Imagic*, *Diaporama* n'en demeure pas moins très agréable, alliant simplicité d'emploi et effets variés, le tout pour un prix très concurrentiel (disquette Log-Access pour *Atari ST* ; prix : E).

Jacques Harbonn

Videotronic : l'espace jeu

Récemment inauguré, l'espace de jeux Videotronic se propose de rénover le concept de salle d'arcade. En effet, l'intégration d'un magasin offrant à la vente des cartouches pour console permet de véritablement comparer jeu d'arcade et adaptation. Bref, le rêve !

Le 6 décembre une nouvelle salle d'arcade s'est ouverte à Grenoble dans le centre commercial Grand-Place. Mais, Videotronic n'est pas tout à fait comme les autres : Tout d'abord, c'est l'une des plus grandes salles de France : elle dispose d'une soixantaine de bornes d'arcade, y compris d'excellentes versions assises de grands jeux comme *Air Inferno* ou *Race Drivin'*. Videotronic se remarque également par une décoration très soignée, qui change des tristes salles habituelles éclairées au néon et c'est loin d'être un détail. Un espace de jeu se doit d'offrir une ambiance agréable, ce qui est souvent loin d'être le cas. Mais le plus important est que les créateurs de cette salle projettent de permettre aux mineurs de jouer, avec des jetons. Il n'est pas certain que cela puisse aboutir : les pouvoirs publics semblent penser que les salles d'arcade sont des lieux de perdition dont il faut préserver les très jeunes. On peut souhaiter que cet état de fait prenne fin car il n'y a aucune raison sérieuse de les empêcher de profiter des jeux d'arcade.
Autre grande première : Videotronic accueille une boutique spécialisée dans les consoles et les jeux d'arcade. En effet, Shoot Again Grenoble s'est installé dans une bulle située à l'intérieur de la salle. On y trouve des conversions sur console, ainsi que des machines qui permettront aux plus fortunés de disposer des succès d'arcade à domicile. Ce mélange des genres est très agréable ; quel amateur de jeu ne souhaiterait pas disposer d'une salle dans laquelle il serait possible d'essayer les derniers programmes d'arcade et d'acheter les nouveautés sur *Megadrive* ou *PC Engine ?* De l'arcade pour tout le monde !

Alain Huyghues-Lacour



Videotronic : un espace de taille assez impressionnante.


Le magasin Shoot Again est posé tel une soucoupe volante.

Macintosh : tout va très bien !

C'est courant janvier qu'Apple a mis officiellement en vente le *Macintosh LC*. Elément de la nouvelle gamme, ce nouveau modèle propose un *Macintosh* couleur pour environ 15 000 F ht, microprocesseur 68020, écran et disque dur compris (pour plus d'informations, voir le Tilt journal du n° 83). Inutile de préciser que le *LC* devrait permettre à Apple de renforcer un peu plus sa position face aux compatible *PC, Amiga 3000, Atari TT* et autres.
Tout va donc très bien ! Hé bien non, Apple se trouve confronté à de graves problèmes de production. Afin de préparer la venue de sa nouvelle gamme (constituée par les *Classic, LC* et *II SI*), la firme de Cuppertino a en effet augmenté de 40 % ses capacités de production. Las, ce n'est pas encore suffisant. Le succès du *Classic* est tel qu'une véritable pénurie s'installe : d'après diverses sources, les commandes dépassent les livraisons!
Le retour à une situation normale devrait intervenir au cours du premier trimestre de cette année. Nul doute en effet que des problèmes similaires se posent à propos du *LC*... Pour pallier cela, Apple étudie donc la possibilité de faire tourner son usine de Singapour 24 heures sur 24 et travaille d'arrache-pied à l'extension de son usine de Cork en Irlande. Cela suffira t-il ? Les impatients n'ont en tout cas que cet espoir en attendant de recevoir leur machine en commande !

Mathieu Brisou

Compilations : l'avalanche !

Et voici les bonnes affaires du mois. *Challengers* (proposé par Ubi Soft) est composé de *Protennis* (*Great Courts, Tilt* n° 70, Hit), *Fighter Bomber* (superbe simulateur de vol, n° 75, Hit), *Stunt Car* (course de stock-cars sur des montagnes russes ! Génial, n° 70, Hit), *Kick Off* (la meilleure simulation de foot, n° 68, Hit, n'existe pas dans la version *PC*) et *Super Ski* (très réussi, sauf sur *PC* où seule existe la version CGA, trop rapide sur 386). Tous ces jeux sont très bons, voire excellents ; à acheter les yeux fermés. Existe pour *Atari ST, Amiga, CPC* (disk et K7), *C64, PC* entre 150 et 300 F selon les machines.
Finale nous est proposé par Elite et comporte : *Paperboy* (n° 71, RS), *Ghost'n Goblin* (n° 79, Hit), *Overlander* (n° 77, RS) et *Space Harrier* (version comportant 20 niveaux, n° 65, Hit). Ces quatre classiques du jeu d'arcade sont disponibles pour *Atari ST, Ami*



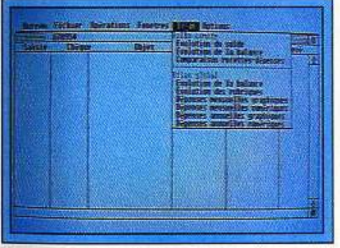
Les compilations Quattro.

ga et *PC* (qui comporte en plus *Frank Bruno's Boxing),* le tout pour environ 300 F.
Soccer Mania (Addictive) inclut *Foot Manager II, Foot Manager World Cup Ed, Microprose Soccer* et *Gazza's Super Soccer.* Quatre jeux sans grand intérêt, proposés sur *ST, Amiga* et *CPC.*
Quatro, enfin, est une série de « packs » de quatre jeux pour *Amstrad CPC.* Au nombre d'une dizaine, ces compilations développent des thèmes variés (sport, action...) avec de petits programmes sans prétention.
Chaque boîte contient une disquette et une page A4 décrivant chaque jeu. Chaque compilation de cette série est vendue à moins de 200 F.

Jean-Loup Jovanovic

Le compte est bon

Le Banquier est une gestion de budget personnel fonctionnant sur toute la gamme *Atari ST*, en monochrome ou en couleurs. Il est à même de gérer de multiples comptes. A la création de chacun, vous devez en saisir l'intitulé et le solde initial. Il faut ensuite enregistrer, dans la dictionnaire, les différents types d'opérations et leurs rubriques correspondantes. Toutefois le programme peut enregistrer lui-même ces informations lors de l'entrée de nouvelles opérations.



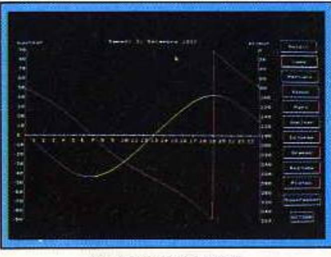
Le Banquier (ST).

Le Banquier offre diverses facilités pour les opérations mensuelles qui seront réalisées automatiquement en fonction de la date. La saisie des opérations est plutôt destinée aux émissions de chèques et de cartes bleues. Les intitulés d'opérations et de rubriques doivent être tapés au clavier alors qu'un choix à la souris parmi les possibilités existantes aurait été le bienvenu. Le pointage des opérations avec le relevé bancaire s'effectue très facilement mais on regrette l'absence de module de recherche avec filtrages multiples.
Le Banquier offre en contrepartie un module d'analyse de votre solde, de la balance, et des dépenses mensuelles ou annuelles sous forme chiffrée ou graphique.
En conclusion, il s'agit d'un programme simple qui peut convenir à ceux qui effectuent surtout des opérations de débit sous forme de chèques ou en carte bleue. Mais il s'avère moins complet et moins agréable d'emploi que d'autres logiciels de même type comme *GestComptes*, par exemple (disquette Numeric Art Technologie pour *Atari ST*).

Jacques Harbonn

Des astres !

Astronomie est un superbe programme... d'astronomie, aussi puissant que simple d'emploi (commandes souris doublées au clavier). Il fonctionne indifféremment sur moniteur monochrome ou couleur. L'écran principal permet de régler le lieu d'observation, la date et l'heure courante et affiche en outre toute une série d'informations sur les planètes du système solaire : déclinaison, hauteur, azimut, distance de la Terre et du Soleil, etc.
Quatre autres options forment le corps du programme. Tout d'abord l'indispensable carte du ciel. Le calcul en est très rapide et il est possible de zoomer ou de scroller entre les différentes parties du ciel. L'écran affiche, à la demande, le tracé des constellations et un simple clic sur une étoile vous informera de son nom et de ses caractéristiques principales. On peut même observer la course des étoiles en sélectionnant l'intervalle de temps. Enfin, vous pourrez rechercher une étoile ou une planète au milieu du ciel, simplement en donnant son nom.
La seconde option permet de rechercher différents événements jusqu'à une date donnée : rapprochements avec ou sans Lune, élongations maximales, éclipses de Soleil ou de Lune. Ces informations peuvent être sauvegardées et imprimées.
La troisième partie est dévolue au système solaire. Vous disposez là encore du zoom, de la visualisation en continu avec tracé éventuel des trajectoires et réglage de l'inclinaison pour que les orbites soient bien visibles. La dernière partie calcule et affiche le mouvement apparent (hauteur et azimut) des planètes du système solaire. Le manuel en français est clair et contient de nombreux éléments d'initiation à l'astronomie. S'il s'avère quasi indispensable à l'astronome amateur, *Astronomie* est également à même de séduire tous les curieux. Un fantastique logiciel qui va sans doute faire lever le nez à bien des gens (disquette Arobace, pour *Atari ST* ; prix : E).



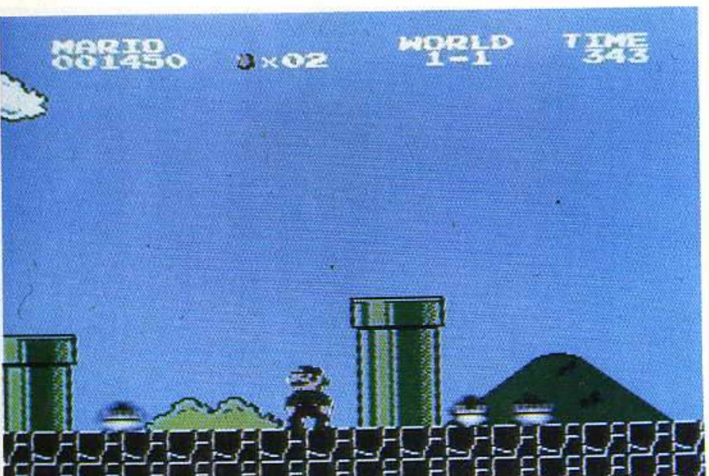
Astronomie (ST).

Jacques Harbonnn

La ludothèque idéale de la NES

Lancée au japon il y à déjà six ans et console de jeu actuellement la plus vendue à travers le monde, la *Nintendo Entertainment System* dispose d'un nombre impressionnant de jeux. A tel point qu'il arrive que l'on ne puisse se décider entre tel et tel programme. Notre docteur es-console (A.H.-L.) fait le point et vous propose une sélection des cartouches à posséder à tout prix.

La console 8 bits de Nintendo est la plus vendue dans le monde et, en dépit de son ancienneté, sa place ne lui sera pas ravie de sitôt. C'est avant tout à la qualité de sa ludothèque que la *Nintendo NES* doit son formidable succès. On ne trouve en France, qu'une très faible partie des programmes disponibles aux Etats-Unis et au Japon, mais le choix est quand même assez large.



Super Mario Bros II (Nintendo) : le classique !

L'aventure/action est le point fort de la *NES* et aucune autre console ne peut rivaliser avec elle sur ce terrain. La force de ses programmes repose sur un parfait équilibre entre aventure et action, mais aussi sur un grand nombre d'astuces que l'on découvre progressivement. *La Légende de Zelda* est indiscutablement le chef-d'œuvre du genre et aucun possesseur de *NES* ne peut ignorer un tel classique. Cette quête vous tiendra en haleine durant des mois, d'autant plus qu'il est possible de sauvegarder sa position sur la cartouche. *The adventure of Link* est un programme aussi riche que passionnant, qui fait suite à *la Légende de Zelda. Rygar* était un pur jeu d'arcade à l'origine, mais cette conversion introduit de nombreux éléments nouveaux qui enrichissent le jeu. *Metroid* est également un chef-d'œuvre dont on ne viendra pas à bout rapidement, mais cette fois c'est un système de codes qui vous permet de progresser dans le jeu. *Castlevania* (Tilt d'or 89) est une passionnante aventure qui se déroule dans le château du comte Dracula. La *NES* dispose également de jeux de plates-formes assez extraordinaires. Ils se caractérisent par une jouabilité parfaite, ainsi que par la présence de toutes sortes de bonus et de salles secrètes. Il convient de citer en premier *Super Mario Bros I* et *II*, qui sont ce qui se fait de mieux dans le genre. Ils ont inspiré de très nombreux clones, mais aucun de ces remakes n'est parvenu à les égaler. *Kid Ikarus* est également un jeu d'une grande richesse, qui se rapproche de l'aventure/action.

Batman est un programme plus récent à l'action tout aussi prenante, et qui bénéficie d'une réalisation nettement plus soignée que les jeux précédents. Et puis, les nombreux fans des tortues ninja ne voudront pas rater le programme consacré à leurs héroïnes à carapace.



Castlevania (Nintendo) : un air de Vampire Killer.

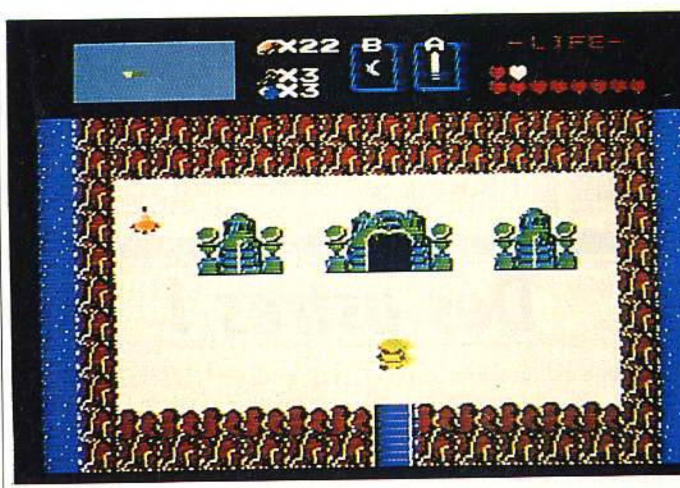
Si vous êtes fans d'arcade, vous devez posséder *Gradius* et *Life Force*, deux grands shoot-them-up de Konami. *Rush'n Attack* est une excellente conversion de *Green Beret* et *Ghosts'n Goblins* fera le bonheur de tous les amateurs du genre. Parmi les derniers titres publiés, il convient de citer *Double Dragon II*, un grand beat-them-all pour deux joueurs, ainsi que la conversion de *Bionic Commando,* passionnante mais très difficile.

Au niveau de l'action/réflexion, vous n'avez que deux titres à vous mettre sous la dent, mais quels jeux ! Il s'agit de *Tetris,* le classique, et *Solomon's Key,* un jeu d'arcade dans lequel il faut vraiment se creuser les méninges.

Les simulations sportives de qualité ne sont guère nombreuses sur la *NES*, mais cela devrait changer prochainement. Il faut absolument posséder *Track'n Field II*, un programme qui vous propose de très nombreuses épreuves, toutes plus réussies les unes que les autres. Quant aux amateurs de golf, ils ne seron[t] pas déçus par l'excellent *Figh[ting] Golf. R.C. Grand Prix* es[t] une course de voitures télécommandées qui bénéficie d'un[e] jouabilité exemplaire.

Tous ces jeux sont des indispensables, mais il y a encore bie[n] d'autres programmes de qualit[é] sur la *NES*. Il faut vous procure[r] ces classiques, vous ne le regretterez pas.

Alain Huyghues-Lacou[r]



La légende de Zelda (Nintendo) : à ne pas manquer.

La bonne mémoire du 500

Comment étendre la mémoire d'un *Amiga 500 ?* Cette question montre bien qu'il est difficile de s'y retrouver au milieu des diverses cartes d'extensions. *Tilt* fait le point.

Pourvu de capacités sonores et graphiques importantes dès sa venue, l'*Amiga 500* est une machine au fort potentiel. Toutefois, compte tenu d'une quantité de mémoire limitée, ses capacités de travail sont quelque peu restreintes en version de base. Ainsi, il existe déjà certains jeux nécessitant 1 Mo. De même, pour l'amateur de graphismes et de sons numérisés, il est intéressant d'étendre le champ d'action de la machine en lui adjoignant de la mémoire supplémentaire. Mais, lorsque l'on se penche sérieusement sur le problème il y a de quoi tomber à la renverse ! En effet, comment s'y retrouver parmi les différentes cartes proposées sur le marché et dont les prix sont extrêmement variables ?

Le point de départ de la quête de la mémoire idéale est constituée par l'extension officielle : la A501 de Commodore. Pour environ 800 F, celle-ci propose 512 ko supplémentaires avec, en plus, une horloge/calendrier intégrée. Pour simplifier, disons qu'elle coûte 1,56 F au kilo... octet. Bien entendu, le tarif que nous donnons ici n'est qu'indicatif et il arrive que la A501 soit proposée à un tarif légèrement inférieur. Cependant, elle n'est pas en mesure de lutter à armes égales avec, par exemple, l'extension 512 ko de Microrobotics, proposée, elle, à un peu moins de 600 F avec horloge/calendrier et switch. Bref, cette dernière est mieux et moins chère que la A 501. Dans le même ordre d'idée, certains vont même jusqu'à proposer 512 ko pour moins de 500 F, soit moins de 1 F au kilo ! Toutefois, bien souvent, ces dernières n'intègrent pas d'horloge ; si vous n'en ressentez pas le besoin – si votre *Amiga* ne vous sert qu'à jouer – cela importe peu.

Le problème que posent ces extensions réside toutefois dans le fait que, pour un certain nombre d'applications, 1 Mo reste juste. En outre, si l'on désire aller un peu plus loin (monter à 2, 3 ou 4 Mo) il est nécessaire de remplacer la carte de 512 ko par une autre. Il peut donc être intéressant de disposer d'une carte capable d'évoluer. C'est le cas de la IVS Meta 4/500. Livrée en différentes configurations (de 0 ko à 4 Mo), elle est proposée aux environs de 5 000 F avec 2 Mo. Elle permet de limiter l'investissement au début puis de voir venir. Toutefois, elle reste relativement chère comparée aux autres.

Une alternative existe avec la IN 500 qui propose 2 Mo pour moins de 3000 F. Soulignons que ces cartes haut de gamme permettent, pour certaines, une répartition entre Ram vidéo et mémoire utilisateur, cela en fonction, bien entendu, de la présence ou non, dans votre *Amiga*, des circuits adéquats. Dernière solution : étendre la mémoire de votre *500* par le biais du disque dur A 509. Cette solution se révèle toutefois coûteuse et la lenteur extrême du disque dur rend cette solution peu agréable. En revanche, il peut être intéressant d'utiliser sur *500* des cartes mémoires de 2000 par le biais d'un adaptateur de Bus +.

Défaut de la chose : on y perd en compacité. Privilégiez donc les cartes connectables directement sur votre *500* et n'oubliez pas que les modèles les moins chers ne sont pas forcément les plus intéressants. Mieux vaut rajouter une centaine de francs et disposer d'une extension basée sur des circuits rapides...

Mathieu Brisou

Handy Scanner

Print Technik nous propose une nouvelle version de son Handy Scanner beaucoup plus performante que les précédentes. Rappelons qu'il s'agit d'un scanner à main, c'est-à-dire d'un procédé de digitalisation d'image (ou de texte) où le balayage est assuré par l'opérateur.

L'appareil est de bonne largeur et sa prise en main s'avère agréable. Il dispose de trois réglages hard pour la précision (de 200 à 400 dpi), la palette de gris (depuis les images au trait jusqu'aux images aux nuances fines) et le réglage de la sensibilité. Le soft qui le gère offre un large choix de formats, du A7 au A4 en passant par les formats B5 à B7. Il tourne sur écran monochrome ou couleur mais la représentation écran est bien meilleure dans le premier cas.

Il propose un certain nombre d'options complémentaires : vues diverses, outils de dessin très complets avec diverses manipulations de bloc, amélioration du rendu de l'image, ou impression sur de nombreuses imprimantes matricielles, thermiques ou laser. Les résultats sont excellents tant pour les images monochromes que couleurs. La sauvegarde s'effectue dans différents formats : format propre au programme ou IMG pour l'image complète et nombreux formats de logiciels de dessin (Degas, Neochrome, Art Director, etc.) pour les sélections écrans. Un excellent produit au prix intéressant (Print Technik, *Atari ST*).

Jacques Harbonn

101 logiciels !

101 jeux pour *PC*, rien de moins ! C'est ce que nous propose Logiciels & Médias dans ce coffret de onze disquettes. Evidemment, il s'agit de freeware : tous les classiques du genre rassemblés dans une seule compilation. Dans le lot, de très bons jeux, comme *Rogue* ou *Camel*. Quelques gadgets amusants, aussi, comme *Drain* ou *Bugs*. Certains programmes utilisent le mode EGA, mais la majorité se contente du CGA ou du mode texte IBM. Un seul point noir : le prix : 595 F pour des freewares que l'on peut avoir peu cher (pratiquement tous les jeux proposés sont des classiques, très répandus), c'est tout simplement exorbitant ! D'autant qu'une bonne partie du lot est sans intérêt. A acheter uniquement si vous n'avez aucun autre moyen de vous procurer du freeware. J.-L. J.

Nouvel Amiga ?

Suite à la venue de l'*Amiga 3000* et à l'annonce du *CDTV*, certains pensaient que Commodore se désintéressait du bas de gamme, c'est-à-dire de l'*Amiga 500*. D'après nos informations, il n'en est rien... L'analyse de Commodore est qu'un nombre important d'*Amiga 500* sont utilisés comme consoles de jeu. Autrement dit, des éléments tels qu'une interface imprimante, des bus d'extension et autres sont totalement inutiles aux joueurs qui utilisent leur *500* comme une console.

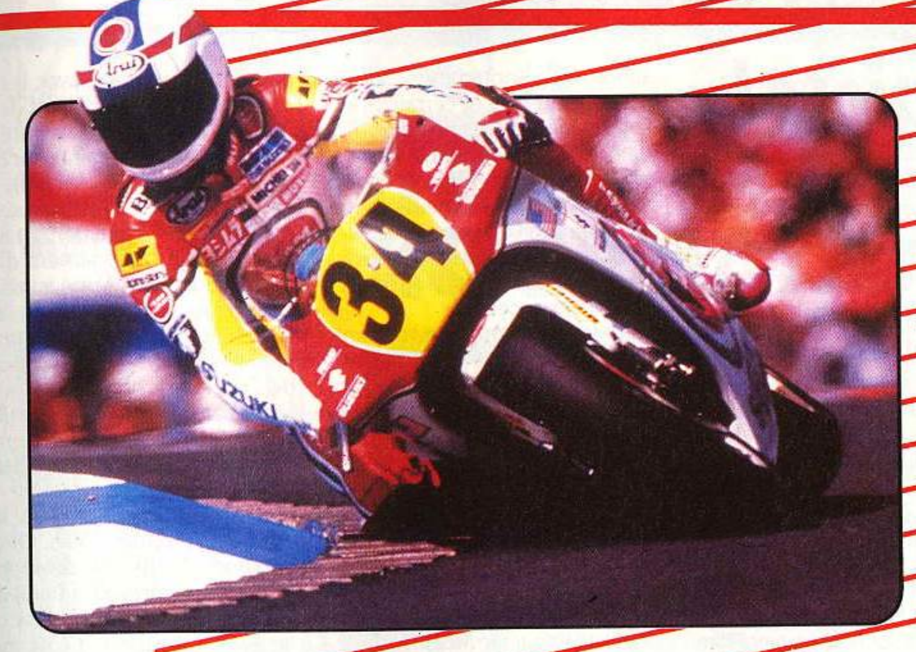
D'où l'idée, pour proposer une machine au prix le plus faible possible et de supprimer ces éléments ! Le *300* serait donc un *500* sans capacités d'extensions et son prix public serait compressé au minimum. Ainsi, Commodore pourrait positionner le *300* comme concurrent direct des consoles japonaises haut de gamme tant du point de vue performances que prix, de même du reste pour les 8 bits d'initiation et les *STE*... D'après nos sources, le *A 300* pourrait être lancé sur le marché pour Noël 1991. Soulignons que, dans ce cas, le *500* actuel serait amené à évoluer avec, par exemple, la mise en œuvre du système 2.0, la présence des circuits intégrés existants sur *2000/3000,* voire même une mémoire vive portée à 1 Mo en standard. Rien de ce que nous venons d'exposer n'est officiel mais constitue une réflexion actuelle de Commodore. Une affaire à suivre...

Mathieu Brisou

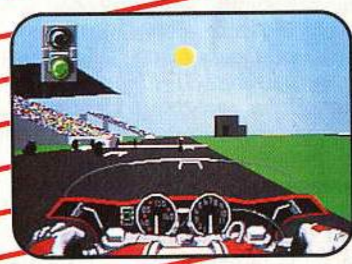
Born in USA

Bien connu des amateurs de shareware/freeware sur *PC* et compatibles, AB Club (groupe AB) annonce la signature d'un accord avec PC Sig, le leader américain du domaine public. AB peut désormais distribuer les disquettes et éditer les guides de PC Sig ; la gamme américaine comporte actuellement 2 500 disquettes, un recueil CD Rom, un livre appelé *L'Encyclopédie du Shareware* et un magazine, le *Shareware Magazine*. Ces produits seront adaptés pour la France. Cet accord permet aux auteurs français de shareware d'être édités mondialement. M.B.

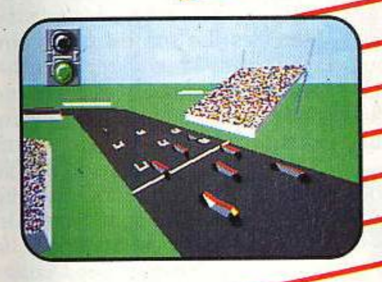
TEAM SUZUKI





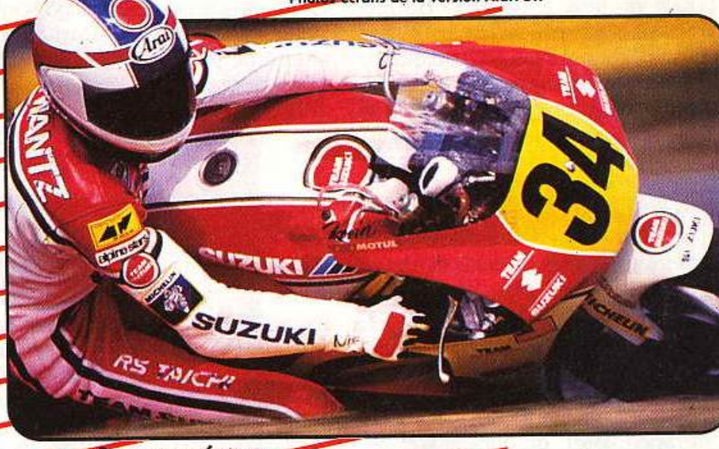


Photos écrans de la version Atari ST.





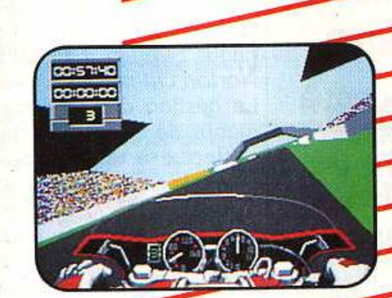




Approuvé par
Suzuki Grand Prix Team.

- **Simulation 3-D ultra-rapide.**
- **Contrôle moto incroyablement réaliste.**
- **Plusieurs points de vue possibles.**
- **Reprise de l'action et retransmission télévisée**
- **Toute la saison du Grand Prix.**







Disponible sur AMIGA ET ATARI ST/STE

ONLY GREMLIN CAN DO THIS



GREMLIN - S.F.M.I., B.P.3., ZAC DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE. Téléphone: (1) 43 35 06 75

Atari : des projets !

Pris en tenaille par une concurrence féroce, Atari étudie actuellement le moyen de passer à la contre-offensive. Résultat : rééquilibrage de la gamme *ST*, étude de modèles plus puissants et surtout projet *Panther*. Nous vous dévoilons ici les caractéristiques de ces nouveautés...

La venue en force sur le marché des machines d'initiation d'IBM, Philips, Olivetti et Apple, oblige Atari à revoir sa stratégie sur l'ensemble de la gamme *ST/TT*. C'est pourquoi, les prochains mois, devraient apparaître un certain nombre de nouveautés d'importance dont la première a pour nom de code *Panther*. Véritable serpent de mer, cette appellation cache la fameuse console de jeux à base de 68000 annoncée officiellement par Jack Tramiel il y a plus de quatre ans. Comme quoi, lorsqu'Atari fait une annonce il faut patienter avant de la voir se concrétiser. Mais, laissons de côté ce genre de polémique.

Relancé par Sam Tramiel (fils du premier) lors d'entretiens avec des journalistes français et étrangers, le projet *Panther* semble s'emballer ces derniers temps. Divers développeurs d'outre-Manche travaillent déjà dessus et il semble que certaines de ces consoles soient arrivées en France. Bref, de quoi laisser filtrer certaines rumeurs...

La *Panther* est donc architecturée autour d'un 68000, toutefois elle n'est pas entièrement compatible *ST* d'après nos informateurs. En effet, elle ne dispose pas de toutes les routines intégrées dans les ordinateurs Atari. Cependant, des passerelles seraient possibles.

En ce qui concerne les performances graphiques et sonores, ses capacités seraient très proches de l'actuelle gamme *STE*, à savoir palette de 4 096 couleurs (mais avec une résolution limitée à 320×200, ou approchant) et possibilité de restituer des sons directement par l'intermédiaire d'un convertisseur numérique/analogique. Contrairement à la démarche d'Amstrad, Atari ne privilégierait donc pas une parfaite compatibilité mais tenterait plutôt de faire des économies d'échelle – en utilisant des éléments des *STE* – afin de concurrencer efficacement les Japonais sur leur terrain. Ce serait certainement le meilleur moyen pour Atari de se faire une place au soleil sur le marché américain... En tout cas, sa console pourrait être présentée officiellement en septembre 1991.

Seconde nouveauté : la gamme *Mega STE*. On le sait, les nouveaux *Macintosh* éprouvent durement le haut de gamme *ST*. D'autant plus que les *Mega* sont phagocités par les... *Atari STE*, si aisément extensibles à 4 Mo! C'est pourquoi, Atari a présenté – lors du Comdex de Las Vegas – une rénovation des *Mega* en y intégrant la technologie des actuels *STE* (notamment au niveau graphisme) et certains perfectionnements propres aux *TT*. Soulignons que le processeur est ici cadencé à 16 MHz contre 8 pour un *STE* et qu'une mémoire cache de 16 Ko est intégrée. Résultat, une machine aux bonnes performances dont le prix devrait rester accessible.

Troisième information, à prendre avec les plus extrêmes réserves : Atari préparerait un super *Mega* et non un simple *Mega STE*. Les capacités graphiques de cette machine seraient à mi-chemin entre *STE* et *TT*, avec notamment une palette plus importante et des capacités avancées en matière de vidéo et de traitement d'images. Bref, de quoi prendre de court les *Amiga* et aussi attaquer le *Macintosh LC* sur son terrain.

Pour conclure, rappelons l'étude d'un *STCD* dont la venue est toutefois conditionnée à la réussite du marché des ordinateurs Multimédia et notamment à la venue du CDTV Commodore.

Mathieu Brisou

Mac connection

Proposé par MA & Associates, le *Mac Brother* est constitué autour d'un *Atari Portfolio* et permet de constituer un lien entre ce pocket et un *Macintosh*. L'ensemble contient un câble de connexion entre les deux machines (par l'intermédiaire de leurs ports série respectifs) ainsi qu'un logiciel nommé *Message Mover*. Outre la prise en charge des communications, ce dernier permet également de convertir les données à divers standards de l'univers Apple. Le prix de ce système est légèrement inférieur à 1 500 F. Soulignons qu'il existe un équivalent pour *PC* basé sur un principe similaire : Quick Link PC. Ce dernier se révèle plus accessible puisque proposé à un peu moins de 700 F. M.B.

AT-Speed

Evolution logique : les émulateurs *PC* tendent à évoluer en direction du standard *AT* plus puissant et plus performant. Mais, la tâche est ici autrement complexe. D'où la question des performances de cet émulateur et notamment du très récent AT Speed.

Upgrade nous propose un émulateur *PC-AT* reprenant le principe de son précédent émulateur PC-Speed. Il s'agit d'une carte s'installant directement à l'intérieur des *Atari ST* tous modèles. En confiant l'installation de la carte à un revendeur agréé, vous continuerez de bénéficier de la garantie, ce qui est un avantage certain. L'installation sur *STE* est en projet, le problème venant du 68000 carré des *STE*.

AT-Speed dispose d'un processeur AMD 286 cadencé à 8 MHz (pour ne poser aucun problème
de conflit d'horloge avec les cir
cuits Atari). Le lancement de l'é
mulation peut s'effectuer directe
ment au boot sur disque dur (tou
disque dur utilisant AHDI), pa
programme GEM ou par acces
soire de bureau (qui permet alor
de passer instantanément d'un
application GEM à une autre Ms
Dos). Les performances son
tout à fait correctes avec un in
dice Norton de 6,7. On dispos
de 704 ko en standard sous Ms
Dos avec une mémoire d'un Mo
Sur un *Mega ST 2* ou *4*, le rest
de la mémoire peut être utilisé e
disque virtuel.
Quatre modes graphiques son
émulés : Hercules, CGA, Olivet
et Tandy 1000. Un développe
ment futur prévoit l'émulation
EGA et même VGA, sans dout
en ayant recours au même mod
scrolling qu'avec l'émulatio
Hercules. Le son est géré com
plètement, le médiocre proces
seur sonore du *ST* n'ayant aucu
mal à reproduire les sons encor
plus pauvres des *PC*. Les lecteur
3,5" et 5,25", simple ou doubl
face, et la très grande majorit
des disques durs sont reconnus
En revanche, il est dommage d
ne pouvoir profiter des lecteur
haute densité 1,44 Mo qui on
fait leur apparition sur *Atari ST*
Espérons qu'une prochaine ver
sion comblera cette lacune.
Le port parallèle est géré com
plètement et le port série jusqu'
2 400 bauds (pas de problèm
donc pour les imprimantes o
l'émulation Minitel mais les mo
dems puissants se verront br
dés). La souris fonctionne e
mode Atari et Microsoft, le blitte
est pris en compte et l'impres
sion sous laser Atari SLM 804 n
pose aucun problème. La com
patibilité est excellente avec l'en
semble des programmes respec
tant les standards *(Windows 3.0*
Flight Simulator III, DBase 3
Norton Utilities, etc.).
La gestion des fenêtres et de
menus déroulants en mode PC
s'effectue à une vitesse inhab
tuelle. L'explication en est le re
cours au VDI du GEM pour ce
opérations ; l'on ne peut qu'ad
mirer le maintien de la compati
bilité en dépit de ce moyen pe
orthodoxe mais parfaitement e
ficace. En conclusion, AT-Spee
est un excellent émulateur *PC*
AT aux bonnes performances
Son prix raisonnable constitu
un atout supplémentaire (Up
grade, Atari ST 1 Mo minimum
prix I. Jacques Harbon

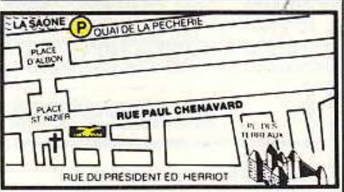
PARIS

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE



LECTEURS DE DISQUETTES

3"1/2 ATARI ou AMIGA SERROTEC	690 FTTC
5"1/4 ATARI ou AMIGA SERROTEC	990 FTTC
3"1/2 PC INTERNE 720 KO	1 290 FTTC
5"1/4 PC INTERNE 360 KO	890 FTTC

SOURIS

SOURIS ATARI ou AMIGA	290 FTTC
SOURIS PC	290 FTTC

JOYSTICKS

Speed King - garantie un an	129 FTTC
Speed King - autofire - garantie un an	149 FTTC
Navigator - garantie un an	165 FTTC
Top star - l'incassable - garantie un an	290 FTTC
Pro 5005 - garantie un an	129 FTTC
Jet Fighter - garantie un mois	169 FTTC
Supercharger - garantie un mois	99 FTTC

SUPPORTS-ENTRETIEN

SUPPORTS

Support souris Se fixent sur le côté du moniteur	55 FTTC
Support imprimante pour imprimante 80 et 132 colonnes avec emplacement pour rame de papier	99 FTTC
Copy holder support document avec pince et réglette coulissante	99 FTTC
Magic stage support au-dessus du clavier pour déplacer sa souris en toute liberté	95 FTTC
Magic bar pour arracher les bandes caroll avec un gain de temps appréciable	65 FTTC
Meuble informatique au design professionnel, pratique et fonctionnel	1190 FTTC
Meuble imprimante	950 FTTC

ENTRETIEN

Tapis souris rallonge considérablement la durée de vie de votre souris	49 FTTC
Disquettes de nettoyage 3"1/2 livrée avec sa recharge de nettoyant antistatique	99 FTTC
Compunett nettoyant bureautique pour tout matériel informatique	99 FTTC
Souffle-Ront gaz de sécurité enlevant la poussière et donc les risques d'encrassement	99 FTTC

ORDINATEURS

AMSTRAD CPC 6128 mono + compilation de jeux + manette de jeux	2990 FTTC
AMSTRAD CPC 6128 couleur + compilation de jeux + manette de jeux	3990 FTTC
ATARI 520 STE + compilation de jeux + manette de jeux + formation 1/2 journée + assistance téléphonique 90 jours	3190 FTTC
ATARI 520 STE couleur Mêmes promotions que 520 STE.	5190 FTTC
ATARI 520 STE mono Mêmes promotions que 520 STE.	4190 FTTC
AMIGA 500 + compilation de jeux + manette de jeux + formation 1/2 journée + assistance téléphonique + 20 disques vierges	3190 FTTC
AMIGA 500 couleur Mêmes promotions que AMIGA 500	5190 FTTC
AMIGA 500 gonflée 1Mo Mêmes promotions que AMIGA 500	3390 FTTC

NOTRE MATERIEL BENEFICIE D'UNE GARANTIE DE DEUX ANS PIECES ET MAIN-D'ŒUVRE ET D'UNE POSSIBILITE DE PAIEMENT EN QUATRE FOIS SANS FRAIS. *
* Après acceptation du dossier

DISQUETTES VIERGES

3" 1/2 DFDD 135 TPI	2,90 FTTC
3" CPC BULK	15,90 FTTC
5" 1/4 DFDD 96 TPI	2,90 FTTC

CONSOLES

CONSOLES PORTABLES

GAME BOY + 1 jeu + casque stéréo + câble de liaisons	590 FTTC
ATARI LYNX + 4 jeux	1 490 FTTC
TURBO EXPRESS + 1 jeu	2 490 FTTC

CONSOLES 16 BITS

NEC PC ENGINE + 1 jeu	1 290 FTTC
NEC SUPER GRAPHX + 1 jeu	1 990 FTTC
SEGA MEGADRIVE + 1 jeu	1 690 FTTC
CONSOLE SNK NEO GEO	3 490 FTTC

CONSOLES 8 BITS

CONSOLES GX 4000 + 2 manettes + 1 jeu	990 FTTC
CONSOLE SEGA + 1 jeu + 2 manettes	690 FTTC
CONSOLE NINTENDO + 2 manettes	690 FTTC

DES CENTAINES DE CARTOUCHES DE JEUX EN STOCK CONSULTEZ NOUS !!!

Photos non contractuelles



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS PC

EDUCATIFS PC

COLORADO CARRAZ

EVEIL	
Gaminours puzzle	199 FTTC
Gaminours formes et couleurs	199 FTTC
Gaminours retrouve les formes	199 FTTC
Gaminours pays magiques	199 FTTC
ECOLE	
Petit lecteur	199 FTTC
COLLEGE	
Orthographe grammaticale 5e	199 FTTC
Orthographe grammaticale 4e	199 FTTC
Orthographe grammaticale 3e	199 FTTC

COCKTAIL VISION COLLECTION ADI

Français + environnement CM1	265 FTTC
Français + environnement CM2	265 FTTC
Français + environnement 6e	265 FTTC
Français + environnement 5e	265 FTTC
Math + environnement CM1	265 FTTC
Math + environnement CM2	265 FTTC
Math + environnement 6e	265 FTTC
Math + environnement 5e	265 FTTC
Anglais + environnement 6e	265 FTTC
Anglais + environnement 5e	265 FTTC
LES APPLICATIONS NE FONCTIONNENT QUE SI L'ON POSSEDE DEJA UN ENVIRONNEMENT	
Prix des applications	195 FTTC

NATHAN

EVEIL	
Donald et l'Alphabet Magique (3/6 ans)	225 FTTC
Le Train Express de Ding (3/6 ans)	225 FTTC
Mickey et le Zoo en Folie (3/6 ans)	225 FTTC
La Machine à Mots croisés de Mickey (3/8 ans)	245 FTTC
3 petits cochons (4/6 ans)	220 FTTC
Castors juniors (9/11 ans)	220 FTTC
Picsou chasseur de trésor (9/12 ans)	220 FTTC
FRANÇAIS PRIMAIRE	
Apprends-moi à lire 1 Maternelle/CP	295 FTTC
Apprends-moi à compter Maternelle/CP	275 FTTC
Apprends-moi à lire 2 CP	295 FTTC
Apprends-moi à écrire 1 et 2 CP/CE	275 FTTC
Français CP/CE1	275 FTTC
Français CE2	275 FTTC
Français CM1	275 FTTC
Français CM2	275 FTTC
Langue française CE1	275 FTTC
Langue française CE2	275 FTTC
Langue française CM1	275 FTTC
Langue française CM2	275 FTTC
Bien lire à l'école CE2	275 FTTC
Bien lire à l'école CM	275 FTTC
Labyrinthe d'orthopus	275 FTTC
MATH PRIMAIRE	
Mathématiques CP/CE1	275 FTTC
Mathématiques CE2	275 FTTC
Mathématiques CM1	275 FTTC
Mathématiques CM2	275 FTTC
FRANÇAIS COLLEGE	
Langue française 6e	275 FTTC
Langue française 5e	275 FTTC
Langue française 4e	275 FTTC
Langue française 3e	275 FTTC
Exonathan Français 6e	275 FTTC
Exonathan Français 5e	275 FTTC
Exonathan Français 4e	275 FTTC
Exonathan Français 3e	275 FTTC
Ecrire sans faute vol 1 6/5e	275 FTTC
Ecrire sans faute vol 2 4/3e	275 FTTC
Bien lire vol 1 CM2/3e	275 FTTC
Bien lire vol 2 CM2/3e	275 FTTC
Joker expression écrite 6e	295 FTTC
Joker orthographe/grammaire 6e	295 FTTC
Labyrinthe d'errare 11/14 ans	275 FTTC
MATH COLLEGE	
Math 6/5e	275 FTTC
Math 4e	275 FTTC
Math 3e	275 FTTC
Exonathan 6e	275 FTTC
Exonathan 5e	275 FTTC
Exonathan 4e	275 FTTC
Exonathan 3e	275 FTTC
Labyrinthe aux 1000 calculs (11/14 ans)	275 FTTC
Géométrie débutant (6/5e)	275 FTTC
Géométrie confirmé (4/3e)	275 FTTC
Joker math 6e (exercices)	295 FTTC
ANGLAIS COLLEGE	
Anglais débutant (6/5e)	275 FTTC
Anglais confirmé (4/3e)	275 FTTC
Joker Anglais 6e	295 FTTC
Labyrinthe anglomania (11/14 ans)	275 FTTC
Labyrinthe anglomania (8/10 ans)	275 FTTC
ANGLAIS LYCEE	
Anglais perfectionnement 2nde	275 FTTC
Anglais perfectionnement 1ère	275 FTTC
MICRO BAC	
Micro bac Français	220 FTTC
Micro bac Anglais	220 FTTC
Micro bac Espagnol	220 FTTC
Micro bac Allemand	220 FTTC
Micro bac Géographie	220 FTTC
Micro bac Histoire	220 FTTC
ALLEMAND COLLEGE	
Débutant (6e/5e)	275 FTTC
Confirmé (4e/3e)	275 FTTC
ALLEMAND LYCEE	
Perfectionnement 2nde	275 FTTC
Perfectionnement 1ère	275 FTTC

VTA

Orthogus vol 1 (6e)	245 FTTC
Orthogus vol 2 (6/3e)	245 FTTC
Mathex CE/CM	245 FTTC
Mathex 6e/5e	245 FTTC
Mathex 4e/3e	245 FTTC
Mathex 6e/3e	295 FTTC
Révision CE/CM (Mathex/orthogus)	350 FTTC
Révision 6e/5e	350 FTTC
Révision 4e/3e	350 FTTC
LANGUE (Allemand/Anglais/Italien/Français)	
Euro traveller	290 FTTC
Euro businessman	290 FTTC
Euro opérator	290 FTTC

GENERATION 5

FRANÇAIS	
Les 4 saisons CE/CM	249 FTTC
Les 4 saisons (6e/3e)	249 FTTC
MATH	
Destination Math (CE1/CE2)	249 FTTC
Destination Math (CM1/CM2)	249 FTTC
Destination Math (6e/5e)	249 FTTC

COMPIL PC

Epyx Sporting gold	295 FTTC
Multi sports	269 FTTC
10 Mégabites 2	299 FTTC
Déclic	295 FTTC
Challengers	295 FTTC
American dreams	259 FTTC
Etrange affaire	245 FTTC
Europeans dreams	259 FTTC
Fun box	245 FTTC
Full blast	295 FTTC
Legend de sram	279 FTTC
Powercrash*	295 FTTC
Battant	299 FTTC
Géant du sport	290 FTTC
Dieux du ciel	299 FTTC
NRJ	245 FTTC
Power pack*	299 FTTC

NEWS

Gremlins 2	249 FTTC
Alice in wonderland	345 FTTC
Satan	235 FTTC
Monkey island	295 FTTC
Pole 500	265 FTTC
King guest V	435 FTTC
Elvira	325 FTTC
Tortues Ninja	295 FTTC
Crash course	295 FTTC
Trivial poursuit	290 FTTC
International soccer challenge	219 FTTC
Cougar Force	265 FTTC
Geisha	290 FTTC
Populous	249 FTTC
Power pack	299 FTTC
Crystals of arbores	245 FTTC
Swap	235 FTTC
Indianapolis 500	249 FTTC
Panza boxing	285 FTTC
Prince of persia	245 FTTC
*Puzznic	NC
*Battle storm	NC
*Super skweck	NC
*F29	295 FTTC
Flight simulator 4	490 FTTC
F19	285 FTTC
Imperium	NC
*Le crime ne paie pas	299 FTTC
*Morder in space	245 FTTC
Bardstale 3	265 FTTC
*Vaxine	245 FTTC
Explora 3	295 FTTC
Alphaware	265 FTTC
Battle chess 2	295 FTTC
Chess simulator	235 FTTC
Chess master 2100	450 FTTC
Last patrol	295 FTTC
Murder	265 FTTC
*Ra	245 FTTC
Snowstrike	245 FTTC
Stormovik	299 FTTC
Test drive	249 FTTC
The light corridor	225 FTTC
Welltris	265 FTTC
Budokan	210 FTTC
Centurion	195 FTTC
Dame simulator	235 FTTC
Drakkhen	330 FTTC
Full metal planete	259 FTTC
Sim city	280 FTTC
Tenaim editor	210 FTTC
Voyageurs du temps	295 FTTC
*Badlands	NC
Ishido	225 FTTC
*Mystical	245 FTTC
*Pang	295 FTTC
Opération sthealth	375 FTTC
Fire and forget 2	255 FTTC
Kick off 2	245 FTTC
Midwinter	320 FTTC
Silent service 2	345 FTTC
Dick Tracy	245 FTTC
*Epic	245 FTTC
*Gold of Aztec	295 FTTC
Ultima VI	299 FTTC
*Lemming	245 FTTC
*Sliders	245 FTTC
Art de la guerre	295 FTTC
Battlestorm	265 FTTC
Quadrel	245 FTTC
Battle command	295 FTTC
*Captive	295 FTTC
Rick dangerous 2	245 FTTC
*Supremacy	295 FTTC
Super off road racer	NC
Savage empire	295 FTTC
Night shift	195 FTTC
ADS	275 FTTC
Futur cities	195 FTTC
Ancient cities	195 FTTC
Wing commander	345 FTTC
Starting block	475 FTTC
Blue max	295 FTTC
Buggy ranger	225 FTTC
*Great court 2 PC	NC
Tennis cup	249 FTTC

*A paraître

LOGICIELS CPC

EDUCATIFS

GENERATION 5

Troubadour S	195 FTTC
Destination math (CE1/CE2)	199 FTTC
Destination math (CM1/CM2)	199 FTTC
Destination math (6e/5e)	199 FTTC
4 saisons de l'écrit (CE/CM)	195 FTTC
4 saisons de l'écrit (6e/3e)	195 FTTC

NATHAN

Apprends moi à lire n° 1 (4/6 ans)	225 FTTC
Apprends moi à lire n° 2 (6 ans)	225 FTTC
Apprends moi à compter	225 FTTC
Apprends moi à écrire (6/7 ans)	225 FTTC
Français CP/CE1	225 FTTC
Français CM1	225 FTTC
Français CM2	225 FTTC
Langue française CE1	225 FTTC
Langue française CE2	225 FTTC
Langue française CM1	225 FTTC
Langue française CM2	225 FTTC
Labyrinthe orthophus (8/10 ans)	225 FTTC
J'apprends à observer (4/6 ans)	150 FTTC
J'apprends à écrire (4/6 ans)	150 FTTC
J'apprends à lire (4/6 ans)	150 FTTC
Mathématiques CP/CE1	225 FTTC
Mathématiques CE2	225 FTTC
Mathématiques CM1	225 FTTC
Mathématiques CM2	225 FTTC
Labyrinthe aux cents calculs (8/10 ans)	225 FTTC
J'apprends les nombres (4/6 ans)	150 FTTC
Langue française 6e	225 FTTC
Langue française 5e	225 FTTC
Langue française 4e	225 FTTC
Langue française 3e	225 FTTC
Ecrire sans fautes vol 1 (6/3e)	225 FTTC
Ecrire sans fautes vol 2 (6/3e)	225 FTTC
Labyrinthe (11/14)	225 FTTC
Math (6/5e)	225 FTTC
Math (4e)	225 FTTC
Math (3e)	225 FTTC
Labyrinthe aux 100 calculs (11/14)	225 FTTC
Math succès 6e	150 FTTC
Math succès 5e	150 FTTC
Math succès 4e	150 FTTC
Math succès 3e	150 FTTC
Anglais débutant 6/5e	225 FTTC
Anglais confirmé 4/3e	225 FTTC
Microbac anglais	195 FTTC
Microbac français	195 FTTC
Microbac espagnol	195 FTTC
Microbac géographie	195 FTTC
Microbac histoire	195 FTTC
Allemand débutant 6/5e	225 FTTC
Allemand confirmé 6/5e	225 FTTC
Labyrinthe anglomania vol 2 (8/10 ans)	225 FTTC
Labyrinthe anglomania vol 2 (11/14 ans)	225 FTTC
Labyrinthe lexicos	225 FTTC
Labyrinthe pharaons (6e)	225 FTTC
Donald et l'alphabet magique (3/6 ans)	195 FTTC
Le train express de Dingo (3/6 ans) formes couleur	195 FTTC
Mickey et zoo en folie (3/6 ans)	195 FTTC
Machine à mots croisés de Mickey (6/8 ans)	195 FTTC
LOGICIELS :	
Denver	195 FTTC

VTA

Orthogus vol 1 CM/6e	245 FTTC
Orthogus vol 2 6e/3e	245 FTTC
Mathex CE/CM	245 FTTC
Mathex 6e/5e	245 FTTC
Mathex 4e/3e	245 FTTC
Mathex 6e/3e	295 FTTC
Pack révision (orthogus + Mathex) CE/CM	350 FTTC
Pack révision (6e/5e)	350 FTTC

JEUX

	D/K7
Narco police	165/105 FTTC
Gremlins 2	155/105 FTTC
Lotus esprit turbo	149/ 99 FTTC
Tortues Ninja	165/129 FTTC
Dragons breed	165/105 FTTC
Pole 500	195/149 FTTC
Golden axe	145/105 FTTC
Rick dangerous 2	149/ 99 FTTC
Kick off 2	159/109 FTTC
Dick tracy	190/140 FTTC
Puzznick	155/ 99 FTTC
Shadow of the beast	155/125 FTTC
Shadow warriors	149/ 99 FTTC
Back to the future 2	149/109 FTTC
Badlands	149/ 99 FTTC
Art de la guerre	245 FTTC
Mystical	169/119 FTTC
Night breed	155/105 FTTC
Nord et sud	D 169 FTTC
Saga	D 195 FTTC
Sdaw	D 145 FTTC
Stun runner	149/ 99 FTTC
Narc	155/105 FTTC
Swap	D 195 FTTC
Ultimate golf	175/145 FTTC
Welltris	195/145 FTTC
Secte noire	D 195 FTTC
Panza kick boxing	245/199 FTTC
Prince of persia	195/149 FTTC
Sim city	195/145 FTTC
Grand prix circuit	165 FTTC
Chess master 2000	NC
Defender of the crown	D 245 FTTC
St Dragon	149/ 99 FTTC
Satan	169/139 FTTC
Dame simulator	D 210 FTTC
Bridge simulator	D 210 FTTC

COMPILATIONS

15 Mega stars	220/169 FTTC
Les battants	199/159 FTTC
Top 17	D 225 FTTC
Fous du volant	199/159 FTTC
Géants du sport	D 229 FTTC
Dieux du ciel	229/165 FTTC
Wheels of fire	D 205 FTTC
Fous du foot	195/145 FTTC
Stars d'Hollywood	225/145 FTTC
Chevaliers	199/149 FTTC
Collection n° 2	245 FTTC
Monde des merveilles	195/145 FTTC
Sega arcade turbo	195/145 FTTC
Justiciers n° 2	199/149 FTTC
Aventuriers	199/149 FTTC
Justiciers	199/149 FTTC
Edition n° 1	175/115 FTTC
Challenger	235/175 FTTC
Full blast	NC
TNT	195/245 FTTC
Livret famille	235 FTTC
NRJ	235/149 FTTC
Big bang	169/129 FTTC
One Two	D 235 FTTC
Cartoons	D 245 FTTC
Crazy stars	D 195 FTTC
Guerriers Ninja	NC
10 jeux spectaculaires	D 220/169 FTTC

NEWS

Celica GT4 Rally	145/105 FTTC
Line of fire	155/105 FTTC
Strider 2	155/105 FTTC
Total Recall	155/105 FTTC
Super offroad racer	145/105 FTTC
Art de la guerre	245 FTTC
Disc	195/145 FTTC
Night shift	155/105 FTTC
Sliders	D 195 FTTC
Monty Python	149/ 99 FTTC



PARIS 10e
42.06.50.50
LYON 1er
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS ATARI

EDUC NATHAN

EVEIL	
Apprends moi à lire maternelle/CP	295 FTTC
Apprends moi à compter maternelle/CP	275 FTTC
Apprends moi à lire 2 CP	295 FTTC
Apprends moi à écrire 1 et 2 CP/CE	275 FTTC
Donald et l'Alphabet magique 3/6 ans	275 FTTC
Le Train Express de Dingo - 3/6 ans	275 FTTC
Mickey et le Zoo en folie - 3/6 ans	275 FTTC
La machine à Mots-Croisés de Mickey D - 6/8 ans	275 FTTC
Les 3 Petits cochons - 4/6 ans	220 FTTC
Les Castors Juniors - 9/11 ans	220 FTTC
Picsou chasseur de Trésor 9/12 ans	220 FTTC
FRANÇAIS	
Nathan Ecole Français - CP/CE1	275 FTTC
Nathan Ecole Français - CE1/CE2	275 FTTC
Nathan Ecole Français - CM1	275 FTTC
Nathan Ecole Français - CM2	275 FTTC
Langue française CE1	275 FTTC
Langue française CE2	275 FTTC
Langue française CM1	275 FTTC
Langue française CM2	275 FTTC
ExoNathan Français - 6e	275 FTTC
ExoNathan Français - 5e	275 FTTC
ExoNathan Français - 4e	275 FTTC
ExoNathan Français - 3e	275 FTTC
Langue française 6e	275 FTTC
Langue française 5e	275 FTTC
Langue française 4e	275 FTTC
Langue française 3e	275 FTTC
Français - Résumés - 1re	275 FTTC
Français - Résumés - 2nde	275 FTTC
Français - Commentaires - 1re	275 FTTC
Français - Commentaires - 2nde	275 FTTC
Ecrire sans fautes Vol. 1 6e/3e	275 FTTC
Les sons difficiles	
Ecrire sans fautes Vol. 2 6e/3e	275 FTTC
Les noms, adjectifs, verbes	
Labyrinthe d'Orthophus	275 FTTC
Labyrinthe Lexicos	275 FTTC
JOKER - Expression écrite 6e	295 FTTC
JOKER - Orthographe/Grammaire 6e	295 FTTC
MATHEMATIQUES	
Nathan Ecole Maths - CP/CE1	275 FTTC
Nathan Ecole Maths - CE2	275 FTTC
Nathan Ecole Maths - CM1	275 FTTC
Nathan Ecole Maths - CM2	275 FTTC
Labyrinthe d'Errare - 11/14 ans	275 FTTC
Maths - 6e/5e	275 FTTC
ExoNathan Maths - 6e	275 FTTC
ExoNathan Maths - 5e	275 FTTC
ExoNathan Maths - 4e	275 FTTC
ExoNathan Maths - 3e	275 FTTC
Mathématiques - 4e	275 FTTC
Mathématiques - 3e	275 FTTC
Labyrinthe aux Cents Calculs	275 FTTC
Labyrinthe aux 1000 Calculs 11/14 ans	275 FTTC
Géométrie Débutant	275 FTTC
Géométrie Confirmée	275 FTTC
JOKER - Maths 6e	295 FTTC
ANGLAIS	
Anglais débutant	275 FTTC
Anglais confirmé	275 FTTC
JOKER - Anglais 6e	295 FTTC
Anglais perfectionnement 2nd	275 FTTC
Anglais perfectionnement 1re	275 FTTC
Labyrinthe Anglomania (11/14 ans) Collège	275 FTTC
Labyrinthe Anglomania (8/10 ans) Ecole	275 FTTC
MICRO BREVET	
MicroBrevet Français	220 FTTC
MicroBrevet Histoire	220 FTTC
MicroBrevet Géographie	220 FTTC
MICRO BAC	
MicroBac Français 1re/term	220 FTTC
MicroBac Anglais 1re/term	220 FTTC
MicroBac Espagnol 1re/term	220 FTTC
MicroBac Allemand 1re/term	220 FTTC
MicroBac Géographie 1re/term	220 FTTC
MicroBac Histoire 1re/term	220 FTTC
ALLEMAND	
Allemand débutant 1re année	275 FTTC
Allemand confirmé	275 FTTC
Allemand perfectionnement 2nde	275 FTTC
Allemand perfectionnement 1re	275 FTTC
HISTOIRE	
Labyrinthe des Pharaons	275 FTTC

EDUC ADI

CM1 - Français + environnement	265 FTTC
CM1 - Maths + environnement	265 FTTC
CM2 - Français + environnement	265 FTTC
CM2 - Maths + environnement	265 FTTC
6e - Français + environnement	265 FTTC
6e - Maths + environnement	265 FTTC
5e - Français + environnement	265 FTTC
5e - Maths + environnement	265 FTTC
5e - Anglais + environnement	265 FTTC
ADI Français	195 FTTC
ADI Maths	195 FTTC
ADI Anglais	195 FTTC

EDUC VTA

Orthogus Tome 1 (CM-Collège) (grammaire orthographe)	245 FTTC
Orthogus Tome 2 (Collège)	245 FTTC
Mathex CE/CM	245 FTTC
Mathex 6e/5e	245 FTTC
Mathex 4e/3e	245 FTTC
Mathex 6e/3e	295 FTTC
Révision Orthographe/Grammaire/Mathex 6e/5e	350 FTTC
Mathex 4e/3e	350 FTTC

COMPILATIONS

Cartoons	275 FTTC
Chevalier	275 FTTC
Sega arcade turbo	245 FTTC
Aventuriers	245 FTTC
Star d'hollywood	245 FTTC
Weels of Fire	295 FTTC
Justicier 2	269 FTTC
Challenger	295 FTTC
Epyx Sporting gold	245 FTTC
Monde des merveilles	259 FTTC
Guerriers Ninja	290 FTTC
Justiciers	249 FTTC
Edition n° 1	249 FTTC

JEUX

Power monger	245 FTTC
Gazza 2	235 FTTC
Dragon's air 2	395 FTTC
Pick'n pile	245 FTTC
World Champion Ship Soccer	225 FTTC
Battle Command	195 FTTC
ADS	275 FTTC
Crime wave	245 FTTC
Dick Tracy	245 FTTC
E swat	245 FTTC
Lemmings	245 FTTC
Line of fine	245 FTTC
Murder	245 FTTC
Narc	195 FTTC
Pang	195 FTTC
Puzznic	220 FTTC
Robocop 2	245 FTTC
Chase HQ 2	195 FTTC
Sliders	245 FTTC
Team Suzuki	245 FTTC
Toki	245 FTTC
Total Recall	245 FTTC
Art de la guerre	295 FTTC
Battle Storm	265 FTTC
Carthage	245 FTTC
Cougar Force	265 FTTC
Disc	245 FTTC
Intuder	295 FTTC
Gheisha	260 FTTC
Bande à Picsou	245 FTTC
Crime ne paie pas	295 FTTC
Monkey islands	245 FTTC
MUDS	245 FTTC
Murders in space	225 FTTC
Mystical	235 FTTC
Night breed	235 FTTC
Night shift	245 FTTC
Tortues Ninja	245 FTTC
ST Dragon	225 FTTC
Speed ball 2	249 FTTC
Stun Runner	245 FTTC
Tom and the ghost	245 FTTC
SWAP	245 FTTC
Wolfpack	295 FTTC
F29	245 FTTC
F19	275 FTTC
M1 Tank platoon	255 FTTC
Dame simulator	235 FTTC
Chess simulator	235 FTTC
Chess champion 2175	290 FTTC
Captive	249 FTTC
SWIV	249 FTTC
The Teller	199 FTTC
Mig 29 Falcrum	NC
Golden axe	245 FTTC
Elvira	299 FTTC

LOGICIELS AMIGA

EDUCATIFS

Anglomania (8-10 ans) (anglais)	275 FTTC
Lexicos (8-12 ans) (vocabulaire)	275 FTTC
Labyrinthe d'errare (11-14 ans) (orthographe).	275 FTTC
Labyrinthe aux milles calcul (11-14 ans) (math).	275 FTTC
Labyrinthe anglomania (11-14 ans) (anglais)	275 FTTC
Labyrinthe des pharaons (6e) (histoire)	275 FTTC
Bosse des maths 6e	245 FTTC
5e	245 FTTC
4e	245 FTTC
3e	245 FTTC
2nd	245 FTTC
1re	245 FTTC
Picsou chasseur de Trésor (9-12 ans)	220 FTTC
Castors Juniors dans la forêt (7-10 ans)	220 FTTC
Les 3 Petits cochons s'amusent (4-6 ans)	220 FTTC
Donald alphabet magique Amiga	225 FTTC
Mickey et le zoo en folie (nombre)	225 FTTC
Dingo express forme et couleur	225 FTTC
VTA	
Orthogus Tome 1 (CM-Collège) (grammaire orthographe)	245 FTTC
Orthogus Tome 2 (Collège)	245 FTTC
Mathex CE/CM	245 FTTC
6e/5e	245 FTTC
4e/3e	245 FTTC
6e/3e	295 FTTC
Révision Orthographe/Grammaire/math 6e/5e.	350 FTTC
4e/3e.	350 FTTC
ADI + ENVIRONNEMENT	
CM1 F/math	265 FTTC
CM2 F/math	265 FTTC
6e F/math anglais	265 FTTC
5e F/math anglais	265 FTTC
Programme seul F/M/A	195 FTTC

JEUX

Welltris	235 FTTC
Tortues Ninja	245 FTTC
Captive	249 FTTC
Robocop 2	245 FTTC
Geisha	260 FTTC
Chase HQ 2	195 FTTC
Crystals of arborea	225 FTTC
Pole 500	255 FTTC
Lotus esprit turbo	245 FTTC
Mid winter	269 FTTC
F19	285 FTTC
Explore III	295 FTTC
ST Dragon	225 FTTC
Narco police	245 FTTC
Last ninja remix	265 FTTC
Power monger	245 FTTC
Battle command	195 FTTC
Wrath of the demon	199 FTTC
Kick boxing	285 FTTC
Prince of persisa	245 FTTC
Mystical	235 FTTC
Battle storm	245 FTTC
Dick Tracy	245 FTTC
Awesone	325 FTTC
Golden axe	235 FTTC
Operation stealth	295 FTTC
Crime ne paie pas	NC
Alphawaves	259 FTTC
Carthage	235 FTTC
Indy 500	225 FTTC
M1 tank platoon	255 FTTC
Speed ball 2	245 FTTC
Epic	245 FTTC
Spindizzy 2	245 FTTC
Mean streets	245 FTTC
Ultime V	299 FTTC
Puzznik	220 FTTC
Team Suzuki	NC
Toki	245 FTTC
Super skeveet	195 FTTC
Art de la guerre	295 FTTC
Great courts 2	295 FTTC
Bande à Picsou	245 FTTC
Harpoon	295 FTTC
Dragon's air	395 FTTC
SWAP	225 FTTC
Night shift	195 FTTC
Tom and the ghost	245 FTTC
Bat	299 FTTC
Total recall	195 FTTC
Lemmings	245 FTTC
Elvira	295 FTTC
Line of fine	245 FTTC
Narc	195 FTTC
ADS	275 FTTC

COMPILATIONS

Declic	295 FTTC
10 Mega hit vol 2	299 FTTC
Battants	295 FTTC
Fous du volant	245 FTTC
Géant du sport	295 FTTC
Fous du foot	235 FTTC
Challengers	295 FTTC
Guerriers ninja	295 FTTC
Monde des merveilles	259 FTTC
Chevaliers	245 FTTC
Sega arcade turbo	245 FTTC
Sporting gold	245 FTTC
Wheels of fire	295 FTTC
NRJ	275 FTTC
Cartoons	NC

TOURNEZ LA PAGE
ET DECOUVREZ TOUS LES AVANTAGES
DU PRODIPACK EN VOUS ABONNANT
GRATUITEMENT
AU "PETIT GENERALISTE"

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

6 MODES DE RÈGLEMENT AU CHOIX :

1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez-nous sur papier libre ou encore, téléphonez-nous (demander M. BERNARD au (1) 42 06 50 50, postes 436 ou 441).

2) PAR CARTE BLEUE : vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) PAR CHÈQUE OU CCP : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GÉNÉRAL VIDÉO (voir ci-contre).

4) PAR MANDAT : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6) A CRÉDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42 06 50 50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

• **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
60 F pour les imprimantes.
120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10 000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GÉNÉRAL, les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue ____ Date expir. CB ____

N° Carte Aurore ____

NOM
Prénom ____

N° ____ Rue ____

____ Code Postal ____

Ville ____

Tél. ____ TILT 02·91

RÉF.	DÉSIGNATION	Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GÉNÉRALISTE"* ☐	35F
Oui, je désire recevoir gratuitement "LE PETIT GÉNÉRALISTE"* ☐	Gratuit

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GÉNÉRAL depuis le 01.09.90
OUI ☐ NON ☐
Date ____

Observations du client : ____

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A RÉGLER	

*Cocher la case de votre choix.

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisitionde votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercises d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprés d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMSTI ou MIS ;

7°) une tarification étudié en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

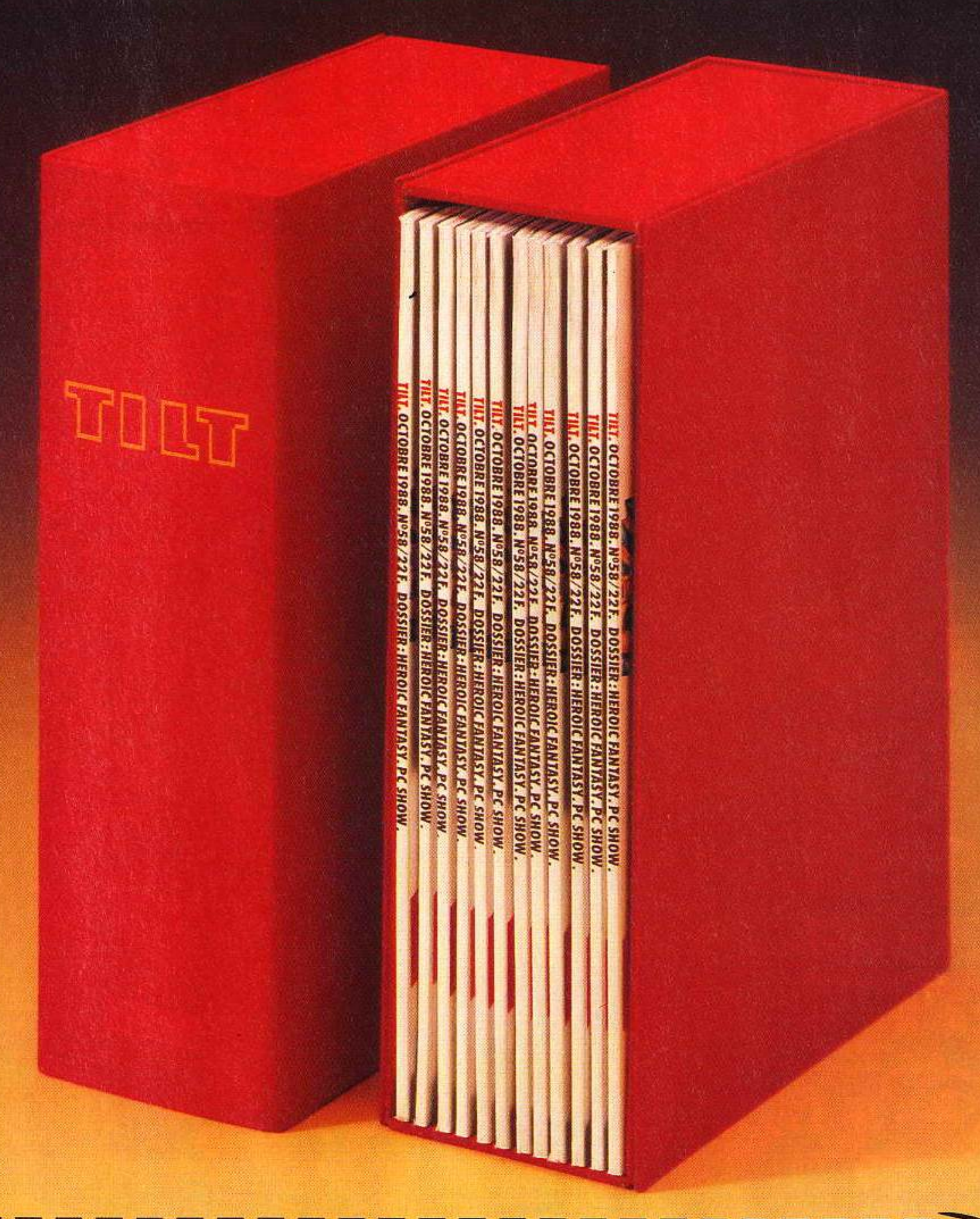
ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Reliures
BP 53 77932 Perthes Cedex – Tél. : (1) 64 38 01 25

Je désire recevoir ______ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit ______ F.

Ci-joint mon règlement : par chèque ☐ par mandat ☐ à l'ordre de TILT.

Nom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________ Code postal ____________________



▲ Air Bike Cop.

Dragon Saber.

Thunder & Lightning. ▲

Final Lap II.

Carrier Airwing.

Hammerin' Harry. ▼

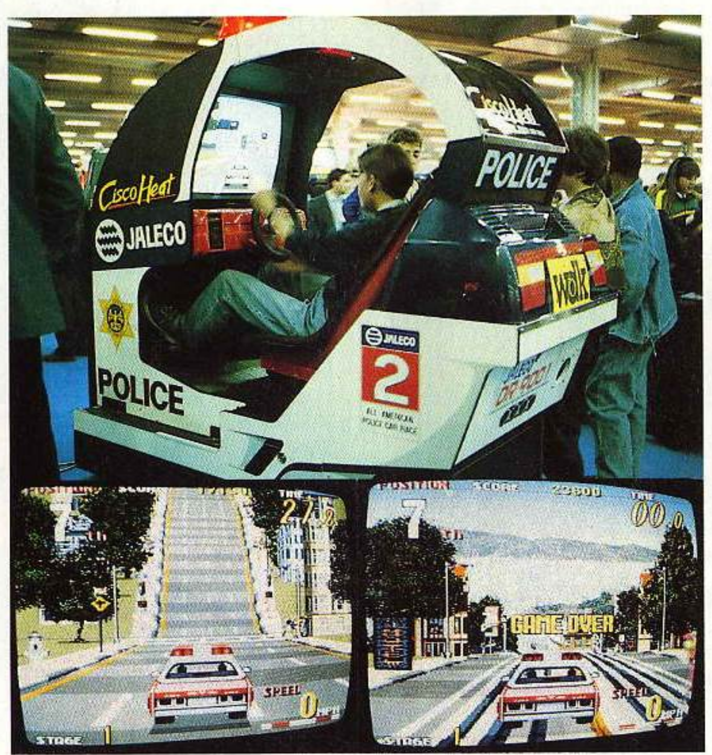
Magic Sword. ▼

Amusexpo : l'arcade dépasse les bornes

Moins de grosses machines, des professionnels moroses, Amusexpo version 90 n'est pas un grand cru. Heureusement, un grand nombre de nouveautés compensaient cette mélancolie. Le poignet agile d'Alain Huyghues-Lacour s'est particulièrement trémoussé sur *Cisco Heat,* une poursuite sensationnelle dans les rues de Frisco, et sur *Space Gun,* une angoissante aventure spatiale farcie de monstres mordants et griffus. Les hits de demain...

Pour la seconde fois, le parc des expositions du Bourget s'est transformé en temple de l'arcade du 12 au 14 décembre, grâce à Amusexpo, le grand salon annuel réservé aux professionnels de l'arcade et aux forains. La moitié de l'exposition était réservée aux jeux d'arcade, flippers, billards et autres juke-box se faisant de plus en plus discrets. L'ambiance était assez morose chez les distributeurs et les exploitants à cause des mauvais résultats de l'année. Ils ont sans doute de bonnes raisons de se plaindre. Cependant la production ne cesse de croître : on ne savait plus où donner du joystick devant une telle avalanche de programmes. Les bornes d'arcade sophistiquées étaient peut-être un peu moins nombreuses que les années précédentes et, surtout, l'ombre des machines révolutionnaires de Sega et de Taito planait sur ce salon. Mais ces dernières ne sont pas prêtes à faire leur apparition dans notre pays en raison d'un prix à donner une crise cardiaque au propriétaire de votre salle d'arcade habituelle.

Pour Sega, il s'agit d'une énorme boule dans laquelle vous vous asseyez. Une fois votre ceinture bouclée, la boule se met à tourner sur elle-même au gré des mouvements de votre appareil. Le programme qui tourne sur cette fantastique machine est *G-Loc*, la suite d'*Afterburner* (*Tilt* n° 82, page 49) ; les loopings que l'on peut faire dans cette machine doivent être impressionnants. De son côté, Taito réalise actuellement une boule pour plusieurs personnes. Les utilisateurs seraient plus spectateurs que joueurs, mais nul doute que la balade vaille le coup d'œil. Mais arrêtons-nous là, car nous ne verrons peut-être jamais ces deux machines dans notre pays.



Cisco Heat, une folle course-poursuite dans les rues de San Francisco au volant d'une voiture de police.

SEGA

Commençons donc par Sega et Taito, les deux géants de l'arcade, dont peu de programmes étaient présentés cette année. Sega mise une fois de plus sur les courses de moto, ce qui lui a toujours réussi (avec *Hang On, Super Hang On* et *Racing Hero*). *GP Rider* est une grande course, qui est à la moto ce que *Super Monaco GP* est à la Formule 1. Ce programme pour deux joueurs est présenté en deux versions. La meilleure est évidemment sur la machine qui permet à chacun des joueurs d'enfourcher une moto et de la conduire à l'aide d'un guidon. La course est de conception classique, mais l'animation est impressionnante, ce qui n'est pas étonnant de la part de Sega. Contrairement à l'excellent *WGP* de Taito, qui est plus proche d'une simulation, *GP Rider* présente des commandes très simples. Il suffit de se pencher sur son engin pour négocier un virage et seuls vos réflexes sont sollicités. Chose surprenante, le second programme de Sega est... un jeu de motos ! Toutefois, *Air Bike Cop* ne ressemble en rien au programme précédent, puisqu'il s'agit d'un engin futuriste capable de voler. D'autre part, il ne s'agit pas d'une course, mais de la poursuite de divers criminels qu'il faut neutraliser en percutant leur véhicule (vous avez dit *Chase HQ* ?). Tout d'abord, vous prenez en chasse des gangsters qui s'enfuient en moto après avoir commis un hold-up. Vous foncez dans les rues de la ville en vous envolant le temps d'éviter un obstacle et vous éliminez les fuyards l'un après l'autre. Ensuite, vous rattrapez le chef de la bande, un colosse assis à l'arrière d'une camionnette qui vous accueille au lance-flammes. Une fois que vous avez rempli votre tâche, on vous confie une nouvelle mission. Cette fois il s'agit de traquer des monstres génétiques qui s'enfuient en traversant des marais. C'est une folle course-poursuite qui vous attend, et il ne faut pas avoir peur de se mouiller. Une variante de *Chase HQ* très excitante qui vous fera vous accrocher au guidon.

TAITO

Alors que Taito est l'éditeur le plus prolifique de la profession, seulement deux nouveautés étaient présentées à Amusexpo. Et encore, on ne peut pas tout à fait parler de nouveauté dans le cas de *Space Invaders 91*, puisqu'il s'agit d'un remake du grand classique de l'arcade. On retrouve toujours les aliens qui descendent inexorablement en vous noyant sous une pluie de bombes, tandis que vous déplacez votre vaisseau latéralement pour les abattre avant qu'ils ne touchent le sol. Il présente cependant de nombreuses petites variantes qui donnent une nouvelle jeunesse à l'ensemble. Selon les niveaux, vous récupérez des armes supplémentaires et certains aliens grossissent lorsqu'ils sont touchés, ou encore descendent pour prendre la place de ceux qui viennent d'être abattus. *Space Invaders 91* est loin d'être le jeu d'arcade le plus novateur de l'année, mais le principe n'a rien perdu de sa puissance ludique et cela vaut la peine de glisser une ou deux pièces dans la machine pour s'amuser un moment. Taito a souvent tendance à se plagier lui-même et c'est également le cas avec *Space Gun*, un programme qui s'inscrit dans la lignée d'*Operation Wolf* et d'*Operation Thunderbolt*. L'action se déroule au début du XXIe siècle alors que les hommes se sont lancés à la conquête de l'espace. Des créatures monstrueuses s'introduisent sur la colonie lunaire. Seul ou à deux, vous agrippez votre fusil-laser et vous explorez le vaisseau terrien qui tourne en orbite autour de notre satellite. Dans une atmosphère angoissante digne des films *Aliens I* et *II*, vous circulez dans le vaisseau alors que des monstres déchaînés surgissent dans les couloirs en tentant de vous abattre à coups de griffes ou de vous mordre en ouvrant des gueules monstrueuses. Ne ménagez en aucun cas vos munitions : les aliens ont vraiment la peau dure et votre niveau d'énergie aura vite fait de tomber à zéro si vous les laissez s'approcher, ce qui vous fait perdre une vie.
Comme dans les programmes précédents, vous pouvez récupérer des chargeurs et un viseur en tirant dessus, mais il faut bien choisir son moment car vos adversaires profitent du moindre instant de répit pour se jeter sur vous. L'un des éléments les plus intéressants de ce programme vient des otages humains que vous devez libérer. Ils courent vers vous dès qu'ils vous aperçoivent, mais des aliens se jettent sur eux pour les massacrer avant qu'ils n'aient pu vous rejoindre. Il faut tirer vite et juste pour abattre les aliens sans toucher les humains. Une fois que vous avez « nettoyé » la navette, vous montez à bord d'un module de reconnaissance pour vous déplacer à la surface de la Lune et le carnage redouble d'intensité ; là, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge. Dans le niveau suivant, vous commencez l'exploration de l'immense base lunaire dans laquelle de nombreux humains sont retenus prisonniers. *Space Gun* séduira autant les fans de science-fiction, que les dingues de la gâchette.



Amusexpo : le temple de l'arcade.

JALECO

Cisco Heat de Jaleco est sans doute l'une des nouveautés les plus séduisantes de ce salon. Au volant d'une voiture de police, vous devez traverser San Francisco pour vous rendre en des points donnés. Il faut rouler à toute allure, car vous ne disposez que de très peu de temps pour rejoindre votre destination. Tout d'abord, vous avez le choix entre deux véhicules différents dont le premier est plus rapide, tandis que le second négocie mieux les virages. Mais, que vous choisissiez l'un ou l'autre, vous allez en baver ! En effet, ce n'est pas un hasard si les rues de San Francisco servent souvent de décor aux poursuites en voitures dans le cinéma américain. La ville est construite sur des collines particulièrement pentues, ce qui donne les courses les plus spectaculaires. Pour gagner du temps, vous êtes obligé de prendre le risque de rouler dans des rues en sens interdit. Vous montez sans visibilité en roulant sur des rails et, bien sûr, vous allez vous retrouver face à face avec des tramways en haut de la côte. Le jeu est particulièrement réaliste, grâce à une excellente animation et de superbes graphismes qui fourmillent de détails, comme, par exemple, l'eau qui jaillit d'une bouche à incendie que vous venez de percuter dans un virage. Le jeu est encore plus impressionnant si vous utilisez la version assise, car votre siège bouge dans toutes les directions. Les amateurs de sensations fortes ne seront pas déçus lorsque leur véhicule décollera un instant de la route, en haut d'une côte, avant de rebondir sur le macadam en amorçant la descente.

CAPCOM

Cet éditeur était fort bien représenté à ce salon dans la mesure où l'on pouvait découvrir ses trois derniers programmes. *Magic Sword* est un beat-them-all qui s'inscrit dans la lignée de *Black Tiger*. Vous tenez le rôle d'un barbare armé avec une lourde épée et vous devez progresser dans les nombreux étages d'une tour gigantesque. Vous affrontez toutes sortes d'ennemis et vous ramassez des clés et des pièces d'or qui apparaissent lorsque vous abattez un adversaire. Si ce programme n'est pas particulièrement original, il n'en présente pas moins une innovation très intéressante. En effet, si vous disposez de la bonne clé, vous pouvez ouvrir les portes des cellules qui se trouvent sur votre chemin. Le prisonnier que vous libérez vous suit en combattant à vos côtés. Vous pouvez ainsi libérer différents personnages, comme un géant, un ninja ou une amazone, mais seul l'un d'eux peut vous accompagner. *Magic Sword* ne figure pas parmi les plus grandes réussites de Capcom, mais il faut bien reconnaître que c'est un programme assez accrocheur.
La seconde nouveauté se nomme *Carrier Airwing* et il s'agit d'un shoot-them-up très excitant. Ce programme s'inscrit dans la lignée de *UN Squadron*, mais en beaucoup mieux, et il est possible de jouer à deux. Le Japon a été envahi et vous voulez lancer une contre-attaque à partir d'un porte-avions. Rassurez-vous, le temps des kamikazes est passé et on ne vous demande pas de vous jeter sur l'ennemi avec votre appareil. Votre mission n'est cependant pas de tout repos. Tout d'abord, vous choisissez l'un des trois appareils disponibles et vous sélectionnez une arme supplémentaire. Ensuite, vous décollez et foncez vers le Japon en affrontant les escadrilles ennemies. Votre première mission consiste à détruire une importante usine chimique, en plein centre de Tokyo. L'action est frénétique, avec des scènes spectaculaires comme celle où vous devez détruire plusieurs étages d'un gratte-ciel, avant de le traverser avec votre avion. Vous effectuez une suite de raids sur les zones occupées en atta-



▲ Pipe Dreams.

Space Invaders 91.

Space Gun. ▲

Nemo.

Super Pang.

Double Dragon III. ▼

Dark Seal. ▼

quant la flotte ennemie, des trains blindés ou encore d'énormes machines de guerre. *Carrier Airwing* est passionnant et bénéficie de superbes graphismes.
Enfin, *Nemo,* la toute dernière nouveauté de Capcom, est très différent des jeux précédents de cet éditeur. Il met en scène Little Nemo, le héros d'un grand classique de la BD américaine. Seul ou à deux, vous partez pour de folles aventures dans lesquelles vous affrontez toutes sortes de personnages délirants. L'aventure commence alors que vous voyagez sur le toit d'un train miniature en repoussant les attaques de zeppelins et de ballons à l'aide d'un bâton. Ce beat-them-all assez original se détache surtout par la qualité de sa réalisation. Les graphismes sont vraiment magnifiques avec des sprites de bonne taille et des décors très soignés.
Les habitués du style Capcom risquent fort d'être déconcertés par ce programme. Mais, si vous appréciez l'originalité, vous ne serez pas déçu.

DATA EAST

Dark Seal, proposé par cet éditeur, est un excellent beat-them-all pour deux joueurs, qui nous ramène dans l'univers de l'*heroic fantasy.* Vous avez le choix entre quatre personnages qui disposent d'armes et de caractéristiques différentes. Les scènes sont représentées en 3D isométrique et bénéficient d'excellents graphismes. A chaque niveau, vous devez remplir la mission confiée par le roi. La première vous mène dans un château peuplé de créatures maléfiques. Chaque étage est un véritable coupe-gorge, et lorsque vous débouchez enfin sur les remparts c'est pour vous retrouver face à un énorme dragon dont vous ne viendrez pas à bout aisément. Un programme très soigné, qui dégage une atmosphère assez particulière.

IREM

Cette compagnie présente un beat-them-all assez original, qui se nomme *Hammerin' Harry.* Harry est un petit bonhomme qui se sert d'un gros marteau pour massacrer allégrement

De multiples suites de jeux à succès : manque d'imagination ?

ses adversaires. Il traverse un chantier en repoussant les attaques des ouvriers qui semblent déterminés à se débarrasser de lui. Au passage, il détruit toutes les caisses qui se trouvent sur son chemin, afin de récupérer les bonus qui y sont cachés. Mais il faut rester très vigilant car des agresseurs surgissent des bouches d'égout, tandis que les serveurs de la cantine tentent de l'abattre en lançant des assiettes de riz. En dépit de ses graphismes inspirés des dessins animés japonais, *Hammerin' Harry* n'est pas un jeu d'enfant et il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans le jeu. Un certain entraînement est nécessaire avant de maîtriser parfaitement cette arme originale. Ensuite, on apprécie ce beat-them-up, bien que ce ne soit pas l'un des meilleurs d'Irem.
Pipe Dream n'est pas inconnu des possesseurs de micros, car il s'agit de la version arcade de *Pipemania* (Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action/réflexion). Cette version peut également se jouer seul ou à deux et elle ne présente que de légères différences par rapport au programme original. La principale innovation est la présence d'une case arrivée, en plus de la case départ. Vous devez construire la canalisation la plus longue possible entre ces deux points. Le jeu est toujours aussi prenant, mais le niveau de difficulté augmente beaucoup plus rapidement que sur les versions micro.

TECHNOS

Pas plus que les programmeurs sur micro, les éditeurs d'arcade ne débordent d'imagination, aussi la présence de très nombreuses suites de célèbres programmes n'a surpris personne. Tout d'abord, Technos présente *Double Dragon 3,* ainsi nommé parce qu'il est le troisième épisode de la série, mais aussi parce que l'on peut y jouer à trois. Les trois frères dragon voyagent à travers le monde pour accomplir de dangereuses missions et il y a de la baston dans l'air. Cette nouvelle version n'est guère différente des précédentes, bien que le graphisme soit nettement plus réaliste. La seule innovation est la possibilité de renouveler son équipement dans des boutiques. Vous n'y faites pas vos achats contre des pièces sonnantes et trébuchantes gagnées dans le jeu, mais en crédits. Les Japonais ne sont pas à cours d'imagination quand il s'agit de vous faire mettre plus de pièces dans leurs machines.

NAMCO

Les dragons sont tous de retour cette année dans la suite de *Dragon Spirit,* qui se nomme *Dragon Saber.* Il ressemble beaucoup à l'épisode précédent, mais cette fois-ci on peut jouer à deux. On retrouve les deux boutons de tir qui vous permettent d'abattre les créatures qui volent ou qui rampent, les œufs rouges qui augmentent votre puissance de feu et les bleus qui vous procurent des têtes supplémentaires. Cependant, les graphismes sont beaucoup plus beaux et les décors magnifiques. *Dragon Saber* séduira bien des fans de shoot-them-up par son action passionnante et la qualité de sa réalisation. Sur le salon, on pouvait découvrir un autre remake de Namco : *Final Lap II.* C'est toujours une course de Formule 1 qui se joue à deux, chacun disposant de son propre écran. La seule nouveauté tient aux trois circuits qui viennent s'ajouter à celui du programme original. C'est une bonne course d'arcade, mais on aurait souhaité un peu de renouvellement.

MITCHELL

Fort du succès de *Pang,* l'éditeur nous offre une nouvelle version de ce programme : *Super Pang.* Le principe du jeu reste le même : un ou deux joueurs tirent sur des ballons qui se divisent chaque fois qu'ils sont touchés. Contrairement au programme précédent, les bonus s'obtiennent en tirant sur certaines balles, mais ce sont presque les mêmes. Seul change le fait que les balles tombent de manière continue. Il n'y a donc aucun temps mort dans l'action, les passages de niveau ne sont indiqués que par les changements de décor, qui interviennent pendant que vous jouez. Cette innovation accentue nettement l'aspect stressant de ce programme et cela vaut bien la peine de faire quelques parties pour découvrir combien de temps on peut tenir avant de craquer.
Thunder & Lightning n'est pas la suite d'un programme connu, mais ne brille pas par son originalité. Il s'agit d'un casse-briques ; le filon est tellement usé que l'on ne pensait pas revoir de sitôt un jeu de ce type dans les salles d'arcade, même si c'est un petit bonhomme qui tient la raquette sur sa tête et qui doit délivrer sa fiancée. Ce jeu, qui n'est vraiment pas engageant, se révèle pourtant très prenant. Les différents tableaux sont très variés, les nouveautés sont incessantes et l'on se surprend à remettre une autre pièce lorsque l'option continue apparaît sur l'écran.

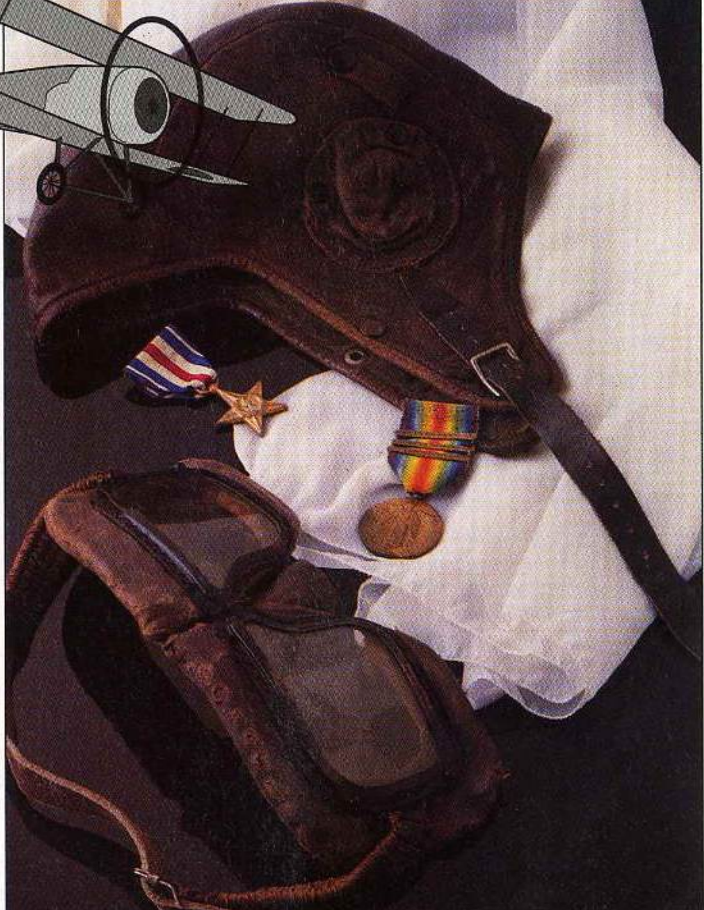
SNK

Cette compagnie était très présente sur le salon. On pouvait découvrir les jeux *Neo Geo* sur de très nombreux stands. SNK fournit un très beau meuble bas, pourvu d'un siège pour deux personnes. Deux petits haut-parleurs assez performants sont disposés de chaque côté de l'écran et le meuble est surmonté d'un panneau sur leque sont disposées les jaquettes de six jeux de la console *Neo Geo* Ce système offre aux joueurs le choix entre six programmes e des nouveautés devraient paraître régulièrement. C'est sans doute sur le marché de l'arcade que se joue l'avenir de la *Neo Geo,* car si cette console es trop coûteuse pour un usage personnel, elle peut représente un investissement avantageux pour les exploitants de salles Toutefois, si ces derniers semblent intéressés par le prin cipe, certains préfèrent attendre et s'assurer que la ludothèque augmente très rapidement, ca cela est indispensable dans une salle.
Amusexpo est un rayon de solei en hiver, mais il est vraimen dommage que ce salon soit uni quement réservé aux profes sionnels et qu'il n'y ait pas une journée ouverte au public.

Alain Huyghues-Lacou



Les créateurs de F–19 Stealth Fighter sortent une simulation de vol qui utilise la plus récente technologie informatique pour les premiers aéroplanes de combat. Il n'y a pas de radar. Pas de brouilleur E.C.M. (Electronic Counter Measures). Juste votre habileté et votre ambition pour vivre et combattre un jour de plus. En un mot, **le style MicroProse.**



Pour mon pays, mon honneur et ma vie - je suis un Chevalier du ciel.

- *Pilotez 20 avions, y compris les principaux avions de combat de la Première Guerre mondiale.*
- *Repérez sur les cartes réelles les tranchées, routes, villes, aérodromes, canons anti-aériens, etc.*
- *Effectuez des centaines de missions dans 7 catégories, entre autres l'assistance au sol, les bombardements et les duels aériens.*
- *Voyez l'action sous 13 perspectives 3-D éblouissantes.*
- *Affrontez un ami par l'intermédiaire d'un modem ou d'un câble direct.*
- *Faites la synthèse des nouvelles et des rapports des services secrets avec votre propre intuition pour traquer les 16 hommes dont les succès entravent les vôtres.*
- *Dans la tradition courtoise des chevaliers d'antan, vous défiet chaque adversaire pour déterminer qui est réellement l'As des As de la Première Guerre mondiale.*

Fendant l'air frais et pur au-dessus des Flandres, mon terrain de chasse privilégié, mon domaine. Les vrombissements assourdissants du moteur, le vent glacial qui fouette mon visage, la tension de savoir que je suis à deux doigts de la mort. Les obus pilonnent les tranchées boueuses en-dessous de moi, les tirs anti-aériens enflamment le ciel tout autour, mais je ne vois que le défi devant moi. Pour mon pays, mon honneur et ma vie – je suis un Chevalier du Ciel."











Vaxine

ATARI ST

Vaxine ouvre la voie à un nouveau type de programme : le shoot-them-up intellectuel ! Vous incarnez en quelque sorte un médecin militaire réduit à la taille d'un microbe. Votre mission : éliminer les virus qui infectent le corps de votre patient et se multiplient à toute allure. Représentation magnifique en ray tracing, action d'enfer, réalisme des mouvements, débauche de couleurs, Vaxine est un jeu réellement prodigieux !

US Gold. Programmation : The Assembly Line.

US Gold nous offre avec *Vaxine* un logiciel absolument étonnant, renouvelant le genre des shoot-them-up tout en l'enrichissant de multiples manières. Vous allez contrôler la prolifération des virus à l'intérieur du corps humain en leur tirant dessus. Ce corps humain est représenté comme un vaste univers 3D au sol en damiers, parsemé de cellules et de micro-organismes nocifs. Ces derniers, en forme de boule, disposent d'une représentation absolument superbe en *ray tracing*, méthode bien connue pour fournir un excellent rendu du relief. Ce procédé exige une vaste palette de couleurs et les programmeurs n'ont pas lésiné puisque le jeu offre plus de cent couleurs simultanées à l'écran sur un simple *Atari ST* ; les possesseurs de *STE* bénéficieront, bien entendu, d'un rendu encore meilleur.

On aurait pu penser que cette débauche de teintes serait au détriment de la rapidité de l'animation. Il n'en est rien et l'animation au sein de cet univers 3D *ray tracing* tient du prodige, tant par sa rapidité que par sa finesse et sa fluidité ! L'ombre des virus et des projectiles sur le sol ainsi que la trajectoire courbe de vos tirs accentuent encore le réalisme de cet univers.

Mais revenons au jeu lui-même. Les virus sont de quatre types (couleurs) différents et vous devrez les détruire en les touchant avec des projectiles de même couleur. Si toutefois vous les touchez avec un projectile différent, ils restent actifs mais produisent une étoile qui renouvellera vos munitions si vous parvenez à la saisir. Attention, si vous la laissez disparaître, vous perdrez au contraire des munitions. La gestion de ces munitions est capitale car le jeu s'arrête si vous venez à en manquer. Heureusement, au début de chaque niveau, une ronde d'étoiles vous permettra de refaire le plein. Il faut une certaine habitude pour tirer car vous ne disposez d'aucun viseur. Vous devrez vous rapprocher de votre objectif et suivre ses mouvements pour tenter de le centrer sur l'écran le temps que votre tir parte. En contrepartie, la remarquable maniabilité à la souris (recommandée) facilite l'apprentissage. Je vous conseille cependant de vous entraîner auparavant car, par la suite, tout va très vite.

Les virus se multiplient et se transforment en formes encore plus redoutables. Au début, ils se lient en chaînes plus mobiles et plus difficiles à abattre et ne vont pas tarder à attaquer les quelques cellules capitales à votre survie. D'autres virus, encore plus dangereux, apparaissent à haut niveau ou si vous ne complétez pas le tableau assez vite.

Les écloseurs éclatent en boules multiples quand on les touche, mais éclatent aussi en boules encore plus nombreuses quand on les laisse tranquilles ! Quant aux cracheurs, ils parcourent cet univers au ras du sol, et sont donc difficiles à toucher car il faudra prendre en compte la portée de votre tir, en éjectant de nombreux virus au passage.

Vous disposez cependant d'aides complémentaires dans cette lutte épuisante. Tout d'abord, le radar vous signale la direction du virus le plus proche de la couleur sélectionnée. Là encore l'aspect graphique est splendide. Il ne s'agit pas en effet d'un banal radar mais des mots de direction (*right, left, back,* etc.) affichés en lettres en relief ombrées au sein de l'univers. Vous disposez aussi de portiques qui permettent de



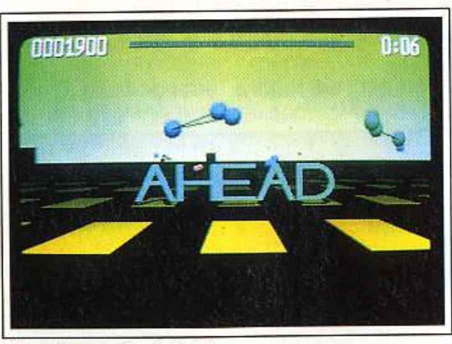
Grâce au ray tracing, l'animation avec ombrages est impressionnante.



Gardez-vous à gauche...



Gardez-vous à droite !



Il y a du monde à abattre.



Vous allez être attaqué par derrière.

geler temporairement les virus, le temps d'analyser un peu la situation, et de chaînes d'ADN qui serviront de leurre. Ces moyens sont efficaces, mais vous feront perdre plus de munitions ou augmenteront l'agressivité des virus. Le jeu est vraiment difficile et l'on ne sait rapidement plus où donner de la tête dès les premiers niveaux.

La réalisation est au top niveau. Je vous ai déjà parlé de la qualité des graphismes et de l'animation qui dépasse, et de loin, tout ce qui existe. Les bruitages (digitalisés) sont réduits mais servent directement au jeu. En effet, ils vous informent de l'éclosion des virus, de leur liaison ou de l'attaque des cellules.

Un grand bravo à l'équipe de The Assembly Line qui est parvenue à réaliser un shoot-them-up vraiment original, enrichi d'aspects tactiques, le tout servi par une réalisation hors du commun (notice en français).

Jacques Harbonn

Type ____ *shoot-them-up/stratégie*
Intérêt ____ *19*
Graphisme ____ ★★★★★★
Animation ____ ★★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Version Amiga

La version *Amiga* de *Vaxine* est tout aussi réussie, l'animation semblant même être légèrement plus rapide, ce qui tient de la gageure quand on voit celle de *l'Atari ST* ! Un shoot-them-up inventif et difficile qui vous enchantera quelle que soit la version.

J.H.

Intérêt ____ *19*
Graphisme ____ ★★★★★★
Animation ____ ★★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*



Version Amiga.

Great Courts II

AMIGA

Plus réaliste, cette seconde mouture de Great Courts permet au joueur d'acquérir de l'expérience et d'agir avec précision sur les coups. Résultat : la plus complète des simulations de tennis à ce jour !

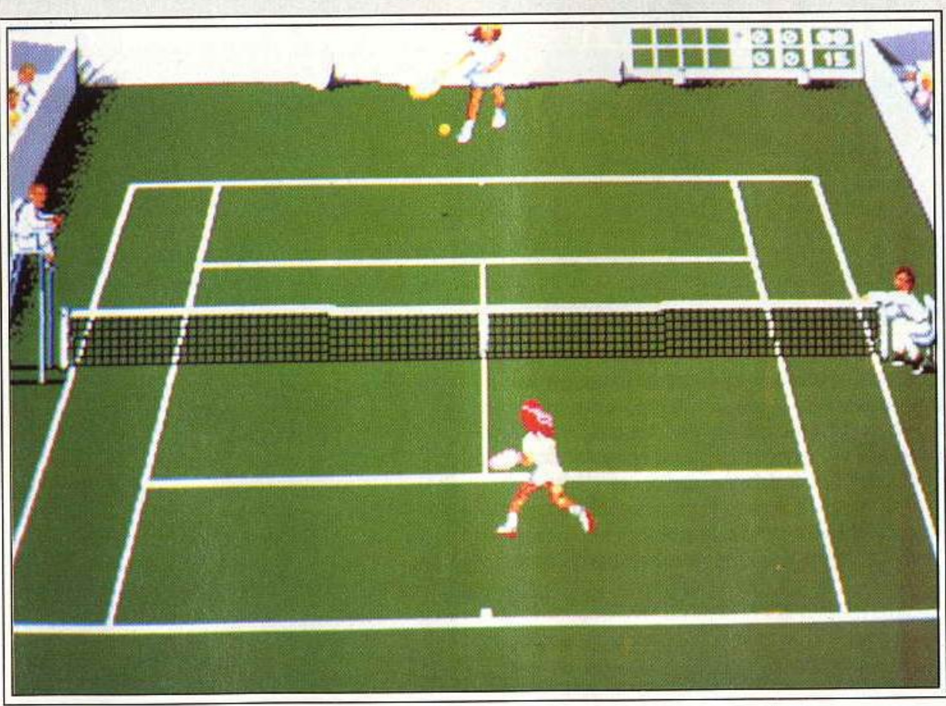
Ubi Soft. Programmation : Lothar Schmitt ; animation : Uwe Meier ; graphisme : Janos Toth, Uwe Meier et Thorsten Knop ; musique : Haiko Ruttmann.

Il y a un peu plus d'un an, on se lamentait devant l'absence d'une bonne simulation de tennis. Aujourd'hui, nous avons l'embarras du choix... *Great Courts* a été le premier grand tennis sur 16 bits, et voici maintenant la suite de ce classique qui présente des améliorations notables par rapport à son prédécesseur. Cette fois encore, les programmeurs allemands de Blue Byte ont fait un excellent travail et le jeu a encore gagné en réalisme, sans rien perdre sur le plan ludique.

Si cette nouvelle simulation est encore plus réaliste que la précédente, la présence de trois niveaux de difficulté rend ce programme accessible à tous les publics.

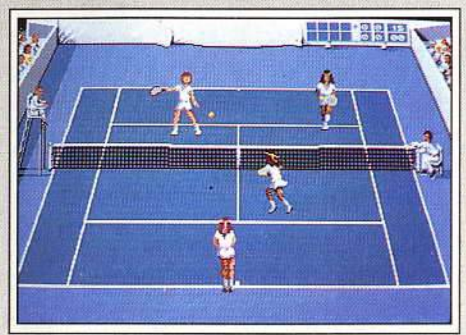
Le mode Junior s'adresse aux novices : l'ordinateur gère vos déplacements et la force des coups, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton pour renvoyer la balle. Le mode Normal vous donne le contrôle des mouvements de votre personnage et vos capacités sont au maximum. Mais les joueurs recherchant la simulation la plus réaliste choisiront sans doute le mode Caractère, dans lequel vos capacités à réussir certains coups varient selon votre expérience et les résultats enregistrés précédemment. En effet, l'ordinateur prend en compte tous les coups que vous réussissez, que ce soit à l'entraînement ou en compétition, afin de modifier en permanence les caractéristiques de votre joueur. Il suffit pour cela de sauvegarder le jeu après chaque partie. Si vous choisissez cette option, il faudra vous entraîner avec acharnement et méthode, pour faire de sérieux progrès. Contrairement au jeu précédent, vous pouvez programmer la machine d'entraînement de manière à ce qu'elle vous envoie certains types de balles, afin d'améliorer vos points faibles.

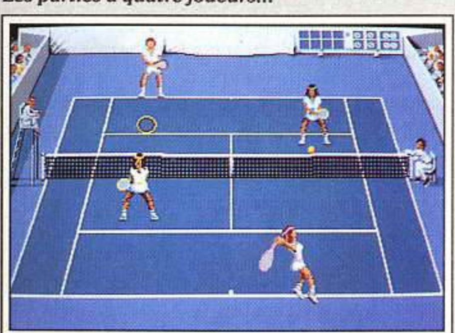
Cette simulation est vraiment très complète car non seulement vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou un autre joueur, mais il est également possible de jouer à trois ou à quatre en utilisant l'interface pour deux joysticks supplémentaires. Les parties sont passionnantes et c'est un atout non négligeable pour ce programme. De plus, le mode de contrôle a été nettement amélioré : ce n'est plus uniquement votre position par rapport à la balle qui détermine la direction dans laquelle vous la renvoyez. En effet, si vous armez toujours en pressant sur le bouton avant de le relâcher pour frapper, votre coup dépend de la direction que vous imprimez au manche au moment de la frappe et la balle est plus ou moins rapide selon le temps d'appui sur le bouton. Il n'est pas évident de maîtriser ces divers éléments au début, mais on ne devient pas un champion facilement ; une fois

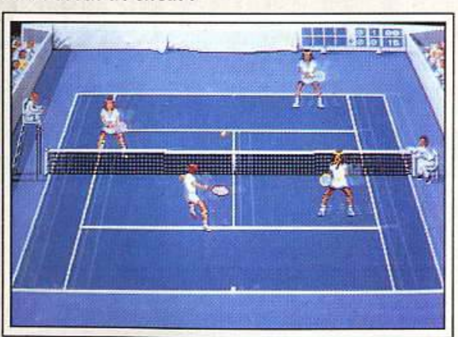

Modes junior, normal ou caractère, Great Courts II est très complet.



que vous aurez assimilé parfaitement ce mode de contrôle vous serez un adversaire redoutable. Le système de service est le même que celui de *Great Courts*, mais il y a une marge d'erreur, car dans la réalité on ne place toujours la balle à l'endroit que l'on a visé.
Great Courts II bénéficie toujours des excellents graphismes de la version précédente avec, cette fois, le choix entre une femme ou un homme, ainsi qu'une


Les parties à quatre joueurs...


... un atout de choix !


Désormais, les filles peuvent aussi jouer.

bande sonore avec des voix et des effets digitalisés très convaincants.
En fait, ce programme reprend les meilleurs éléments de *Great Courts*, de *Tie Break* (la possibilité de jouer à quatre) et de *Tennis Cup* (les caractéristiques des joueurs). Le résultat est la simulation de tennis la plus complète à ce jour sur micro.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Shadow Dancer

MEGADRIVE

Shinobi est de retour : le ninja blanc, épaulé par son chien, fait des ravages dans les rues de New York en flammes. Des séquences impressionnantes, des graphismes et une bande sonore remarquables font de Shadow Dancer *un jeu d'arcade d'exception.*

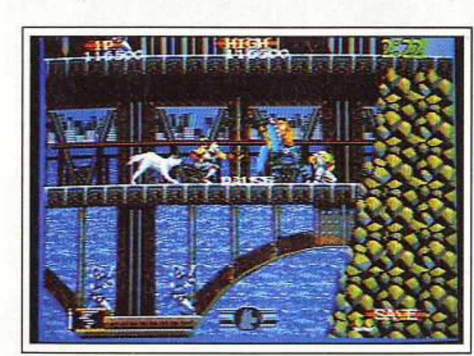
Conception Sega



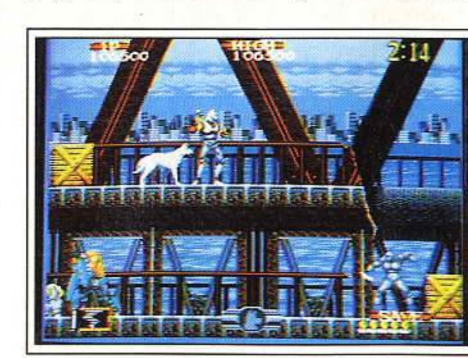
Le ninja et son chien s'attaquent aux incendiaires de la ville.

Shinobi est en passe de devenir l'un des héros les plus populaires de l'histoire du jeu vidéo, car on ne compte plus les jeux dans lesquels il apparaît. Le jeu d'arcade original a remporté un tel succès qu'il a été adapté pratiquement sur tous les formats.
Notre héros s'est ensuite fait remarquer sur la *Megadrive* avec un programme original intitulé *Revenge of Shinobi* (Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action). Voilà quelques mois, nous avons découvert dans les salles d'arcade *Shadow Dancer,* la suite du *Shinobi* original. Ce qui est assez surprenant, c'est que la plupart de ces jeux sont excellents.

Cette version *Megadrive* de *Shadow Dancer* figur parmi les meilleures. Pourtant ce logiciel origina réalisé par l'équipe de programmeurs de Sega, est to talement différent du jeu d'arcade du même nom Leur seul point commun est la présence du chien qu accompagne notre héros dans tous ses déplace ments.
L'action se déroule à New York en 1997, alors que l chaos règne sur la ville et que les rares survivants son retenus en otage. Heureusement, le ninja blanc ar rive pour remettre de l'ordre dans tout cela avec se poignards, ses shuriken et sa légendaire maîtrise de



L'action ne faiblit pas.



Le chien se lance à l'attaque.


Une séquence peu convaincante.


Et les combats s'enchaînent...

arts martiaux. Cette fois, son chien l'aidera beaucoup dans sa tâche. En effet, plutôt que de prendre des risques lorsque vous êtes coincé par un tireur embusqué derrière des caisses, vous lancez votre chien contre lui et vous l'abattez alors qu'il est occupé à se défendre contre les attaques de l'animal. De plus, vous pouvez toujours avoir recours à la magie ninja une fois par secteur, pour vous tirer d'affaire dans les moments vraiment délicats.
L'action commence dans les rues de New York en flammes, où vous affrontez de nombreux adversaires dans une atmosphère d'apocalypse. Les bâtiments s'écroulent autour de vous, et des colonnes de feu jaillissent des bouches d'égout à intervalles réguliers. Vos adversaires vous attaquent sans relâche tandis que vous libérez les otages, mais il faut surtout se méfier des redoutables guerriers qui surgissent sans crier gare des fenêtres des bâtiments.
Comme dans les deux jeux d'arcade, vous passez ensuite à un tableau de bonus dans lequel vous abattez des ninjas avec vos shuriken. Ils ne descendent pas vers vous, comme dans le *Shadow Dancer* d'arcade, mais vous vous laissez tomber entre deux gratte-ciel en tirant sur les ninjas qui sont au-dessous de vous. Il faut reconnaître que cette séquence peu convaincante est le seul point faible du programme.
Dans le niveau suivant, le combat reprend le long d'une route bordée d'un grillage et vous pouvez sauter pour passer d'un côté à l'autre à volonté. Cet épisode est assez proche du second niveau du jeu d'arcade. Ensuite, les combats s'enchaînent dans des décors toujours aussi magnifiques. Vous affrontez, par exemple, un hélicoptère sur un monte-charge qui remonte le long de la statue de la Liberté. Cette séquence est une petite merveille.
La réalisation de *Shadow Dancer* est aussi impressionnante que celle de *Revenge of Shinobi*, ce qui n'est pas une mince référence. Le graphisme et l'animation sont d'un niveau arcade et la bande sonore est toujours aussi bien faite. La jouabilité n'est pas en reste, et on progresse régulièrement dans le jeu. *Shadow Dancer* est un grand jeu d'action qui vous fera craquer. Merci Monsieur Sega... à quand le prochain *Shinobi* ? Alain Huyghues-Lacour

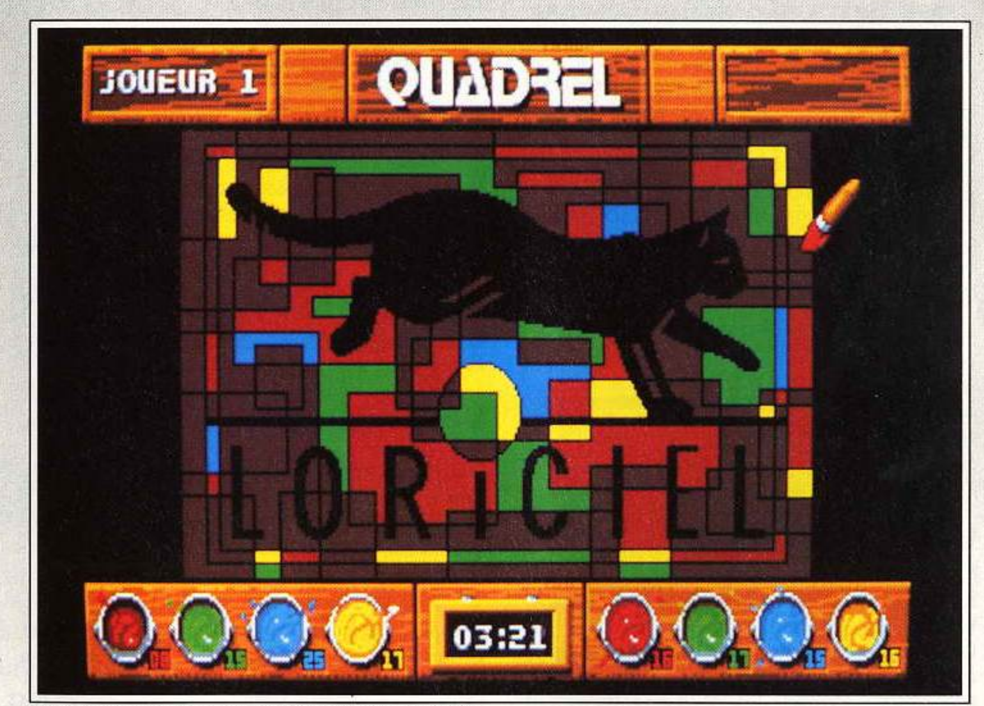
Type — *action*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *D*

Quadrel

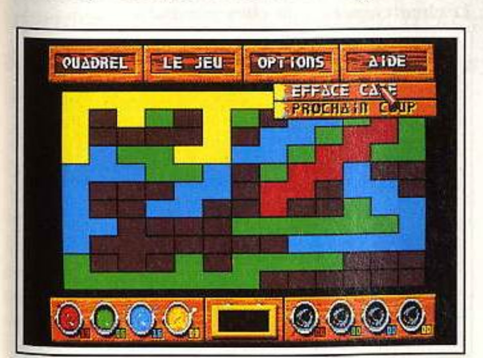
PC TOUS ECRANS

Quadrel est un jeu de réflexion très original qui change un peu de Tetris et ses multiples variations. Le principe est d'une simplicité étonnante, mais la stratégie à employer risque de donner des maux de tête à tous les amateurs de creuse-cellules grises. En gros, selon Jean-Loup Jovanovic, un aimable torturé de l'esprit qui n'en quitte plus son écran, c'est génial !

Loriciel. Programmation : Clément Iyeyemi ; graphisme : Emmanuel Vasse ; musique : Michel Winogradoff.



Un niveau qui vous donnera bien du fil à retordre...



De multiples options.

Me voilà retombé en enfance : je fais des coloriages, avec plein de peinture partout. Non, ce n'est pas la sénilité précoce ! Il s'agit de *Quadrel*, l'un des casse-tête les plus originaux que nous ayons vu depuis longtemps (depuis *Tetris*, en fait). Le principe est d'une simplicité désarmante : vous disposez de quatre couleurs en quantité limitée, et vous devez remplir un dessin plus ou moins complexe. Facile ? Non, car la même couleur ne peut pas se trouver dans deux cases adjacentes.
Dix tableaux vous sont proposés, que vous pouvez affronter dans quatre modes : solitaire libre, où vous ne subissez aucune contrainte, solitaire imposé, où l'ordinateur vous indique la case à colorier, double contre humain et double contre l'ordinateur. Ce dernier mode dispose de trois niveaux, et il risque de vous poser des difficultés dès le premier.
Si vous jouez en solitaire, vous pouvez effacer des cases que vous auriez coloriées par mégarde. Une horloge vous permet d'ajouter un « temps limité », pour corser encore les choses. Il est évident que le jeu contre un adversaire est bien plus difficile et intéressant que le jeu solitaire.
Que ce soit contre un autre joueur humain ou contre l'ordinateur, vous devez épuiser vos couleurs en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Au début de la partie, vous disposez de la même quantité de couleurs mais répartie différemment.





Perdu !...

Par exemple, vous aurez dix carrés rouges, huit bleus, douze verts et huit jaunes, l'adversaire ayant huit rouges, douze bleus... Vous devez répartir vos couleurs stratégiquement, en mettant une teinte que vous possédez en petite quantité (et que l'ordinateur lui, possède en grande quantité) à un endroit où le maximum de cases seront adjacentes, empêchant ainsi votre adversaire de poser sa couleur. Et vous devez dans le même temps vous assurer que vous pourrez poser la totalité des couleurs que vous avez en stock... Diabolique !
Les graphismes sont très bons (ce n'est pas difficile, étant donné la simplicité du principe de ce programme) que ce soit en CGA, EGA ou VGA, et la manipulation se fait à la souris comme au clavier à l'aide de menus déroulants.
Il n'est pas indiqué dans la notice comment installer le jeu sur un disque dur. Il vous suffira pour cela de copier tous les fichiers. Le programme cherchera la disquette 1 dans le lecteur A, mais chargera sur le dur, ce qui va sensiblement plus vite.
En conclusion, *Quadrel* est un excellent programme de réflexion, très original et où chaque partie apporte du nouveau. Un achat obligatoire pour tous ceux qui aiment se triturer les méninges.

Jean-Loup Jovanovic

Type ______ réflexion
Intérêt ______ 18
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______
Bruitages ______
Prix ______ C

Version Atari ST

Cette version de *Quadrel* est très proche de la version sur compatible *PC*. Un « plus » à signaler : la jolie petite musique qui accompagne le jeu.
Un défaut : en mode « double », certains tableaux ne sont plus accessibles, et le jeu est un peu plus lent, surtout à la fin d'une partie. Les graphismes sont cependant toujours aussi bons et la qualité du jeu identique.

J.-L. J.

Intérêt ______ 18
Graphisme ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ C

Version Amstrad CPC

La version *Amstrad* de *Quadrel* est excellente. La musique est identique à celle de la version *Atari ST*, les graphismes sont beaucoup plus détaillés et plus colorés que sur compatible *PC* en CGA !) et la rapidité excellente. Seul le maniement au joystick laisse un peu à désirer, surtout si vous choisissez l'option temps limité. En effet, une souris est bien mieux adaptée à ce type de programme qui demande des déplacements rapides et précis.



La version CPC, très réussie.

Un superbe programme, dont la conversion ne détonne pas face aux versions des autres machines. Indispensable donc aux vrais amateurs de jeu de réflexion.

J.-L. J.

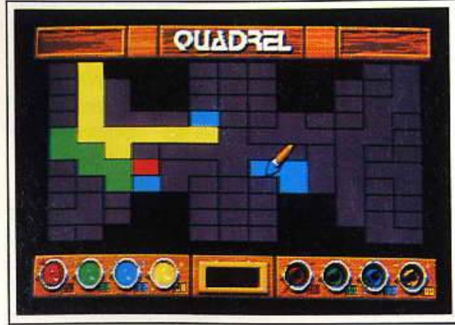
Intérêt ______ 18
Graphisme ______ ★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ C

Version Amiga

La musique est beaucoup plus belle sur *Amiga* que sur *Atari ST*, la vitesse un peu supérieure. A part cela, aucune différence entre ces deux versions de *Quadrel* qui est, sans contestation possible, un excellent casse-tête.

J.-L. J.

Intérêt ______ 18
Graphisme ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ C



La version Atari ST.



La version Amiga va encore plus vite.

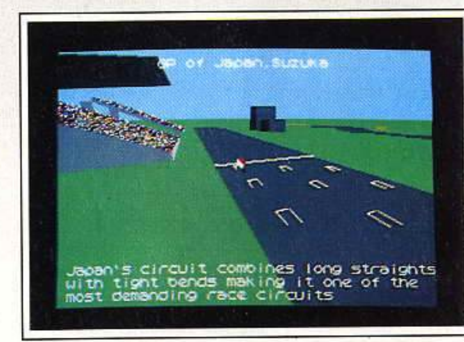
Team Suzuki

ATARI ST

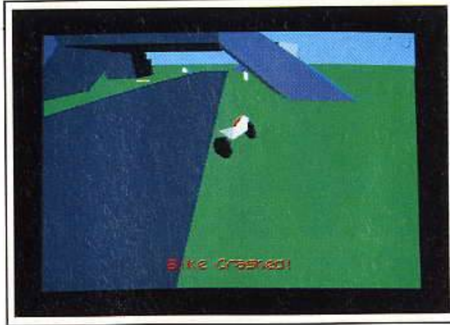
Fans de moto, à vos guidons ! Team Suzuki n'est pas seulement un jeu de vitesse, c'est aussi et surtout une vraie simulation où les sorties de route ont des conséquences graves pour votre engin. Comme les authentiques champions, il vous faudra garder votre sang-froid pour gagner.

Gremlin. Programmation : Karl West ; musique : M.C. Slack ; graphismes additionnels : Jer O'Carroll.

Gremlin, qui nous a offert bon nombre de programmes de qualité cette année, s'est fixé l'objectif de réaliser la simulation de moto la plus réaliste. Avec le concours de Suzuki, Gremlin a étudié très soigneusement les différents circuits internationaux sur lesquels se déroule le championnat, allant même jusqu'à



Le circuit japonais du championnat.



Et c'est le crash !...



Une simulation de moto où l'on voit le paysage basculer dans les virages.

faire filmer chacun d'eux en fixant une caméra sur une moto. *Team Suzuki*, très différent des courses d'arcade comme *Super Hang On*, s'adresse aux amateurs de simulation réaliste.
Le jeu consiste à terminer une saison à la première place du classement général, mais vous pouvez également faire une seule course sur le circuit de votre choix.
Une saison comporte seize courses qui se déroulent sur des circuits différents, et vous pouvez sauvegarder votre position. N'allez cependant pas croire qu'il vous suffit de sauvegarder le jeu chaque fois que vous avez réalisé une bonne performance sur l'un des circuits, pour remporter le championnat. Gremlin y a pensé avant vous ; on ne peut sauvegarder que trois fois dans une saison.
Avant une course, vous avez le choix entre trois motos différentes. Les novices peuvent opter pour la 125cc, qui est la seule équipée de vitesses automatiques, mais il est fort improbable que l'on puisse remporter la saison sur un engin aussi modeste. En effet, les grosses cylindrées, qui sont équipées de vitesses manuelles, sont bien plus rapides. C'est bien évidemment avec la moto la plus puissante que vous pouvez réaliser les meilleures performances, mais il faudra s'accrocher. Vous pouvez également décider de la longueur des courses, mais celles-ci ne pourront être inférieures à cinq tours.
Le choix du mode de contrôle n'est pas moins large dans la mesure où l'on vous propose deux modes à la souris et un troisième au joystick. Les trois sont précis, mais le mode joystick n'est pas tout à fait aussi performant que les autres. En effet, l'accélération s'effectue en poussant le manche vers l'avant, ce qui crée quelques interférences avec les changements de direction.
Mais, quel que soit le mode sélectionné, votre moto garde la même inclinaison tant que vous n'agissez pas à nouveau sur le joystick ou la souris, ce qui offre une grande précision dans le maniement de l'engin. Il ne faut surtout pas agiter le joystick dans tous les sens, car votre engin se renverserait. Il faut garder son sang-froid et rechercher la précision. Votre engin sera endommagé si vous tombez, si vous heurtez un autre concurrent, ou encore si vous sortez largement de la piste. Vous risquez fort de ne pas pouvoir terminer la course.
Une excellente utilisation de l'animation en 3D surfaces pleines procure un grand réalisme à cette simulation. En effet, l'action est représentée du point de vue du pilote et le paysage bascule lorsque vous inclinez votre moto dans les virages. Il défile de manière aussi fluide que rapide ; il est possible d'améliorer encore cet effet en choisissant l'option sans tableau de bord, mais cela est bien plus difficile. Les motos sont représentées sans conducteur. Vous pouvez les faire apparaître à l'écran mais cela ralentira le jeu. *Team Suzuki* présente une excellente jouabilité, mais c'est un programme difficile qui offre un challenge à la mesure des fans de simulations.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

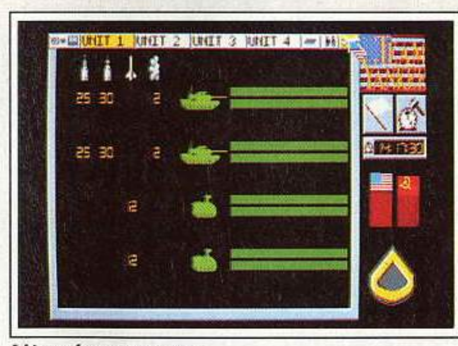
Team Yankee

PC TOUS ECRANS

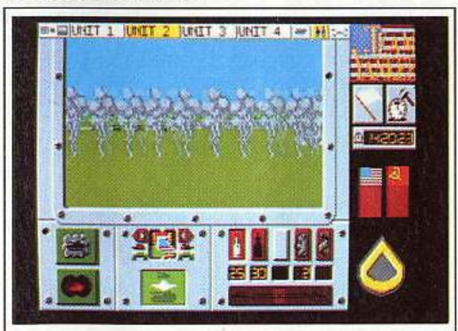
Diriger simultanément quatre tanks américains et détruire une armada de chars russes, c'est un scénario un peu dépassé, mais qu'importe, l'action est si prenante qu'on en oublie les invraisemblances ! Un jeu en trois versions tout à fait identiques.

Empire Software. Programmation : Steven Green et Richard Horrocks ; graphisme : Kevin R. Ayre.

Team Yankee est une simulation de combats de tanks dont le scénario est basé sur le roman du même nom. Vous y dirigez un groupe de quatre chars américains et vous participez à une contre-offensive contre l'URSS qui envahit l'Europe (ce livre date un peu !). Le jeu comporte quatre phases de combats : prendre une colline, la défendre, escorter les forces de l'OTAN et enfin arrêter l'offensive russe. Chaque fois que vous finissez les quatre scénarios, le niveau de difficulté change, de même que votre grade. Très faciles les premières fois, les missions deviennent rapidement infernales : les tanks russes deviennent plus durs, et surtout les avaries ne sont plus réparées que partiellement entre chaque phase... puis plus du tout ! Les véhicules détruits pendant les premiers mouvements sont alors perdus pour toute la durée du niveau, ce qui rend le jeu très difficile. Le stress augmente au fur et à mesure, et on se surprend à s'approcher de l'écran pour mieux guetter un mouvement qui révélerait la présence de l'ennemi !



L'état de vos troupes.



Les tanks ennemis sont derrière la fumée.



Team Yankee n'est pas une simulation de tanks (comme *M1 Tank Platoon*) mais bien une simulation de *combats* de tanks. Vous ne pilotez pas les chars, vous leur donnez des ordres sous forme de trajectoires et de vitesses sur une carte. Vous passez d'un tank à l'autre d'une touche (ou d'un clic de souris) ; vous tirez avec l'un d'eux à la fois.
Dans ces phases de tirs (qui ressemblent au tir au pigeon), vous êtes aidé par la visée infrarouge, qui permet de voir l'ennemi la nuit (les missions sont, selon les niveaux, diurnes ou nocturnes), ou derrière un écran de fumée. Selon le tank, vous disposez d'obus de courte portée ou de missiles longue portée (mais qui nécessitent que votre tank soit arrêté), soit des deux (pour votre véhicule numéro 1).
Une mitrailleuse est disponible pour les combats rapprochés, mais n'en espérez pas des miracles. Pour certaines missions, vous aurez droit à un support d'artillerie qui, à une heure fixée, submergera une zone déterminée sous une pluie de tirs ou de fumée. Il est possible d'avoir, dans quatre fenêtres, les vues de tous vos tanks simultanément, mais le manque de précision amène rapidement à n'utiliser que la vue « plein écran », d'autant que le passage d'un tank à l'autre est instantané.
La manipulation est très facile, surtout à la souris, toutes les options étant accessibles directement. Les graphismes 3D sont très bons, les animations fluides (sur *286*). Les quatre scénarios que vous devez exécuter sont toujours les mêmes mais, à chaque niveau, la tactique ennemie est suffisamment différente pour en renouveler l'intérêt.
S'il est un peu ridicule d'imaginer quatre tanks américains détruisant une armada de chars russes, cela s'oublie vite dans le feu de l'action. Le côté réaliste d
la simulation a été sacrifié au profit du côté ludique
mais qui s'en plaindrait ! Un très bon programme q
séduira les amateurs d'action.

Jean-Loup Jovanov

Type ____ *combat de tank*
Intérêt ____ 1
Graphisme ____ ★ ★ ★
Animation ____ ★ ★ ★
Bruitages ____ ★
Prix ____



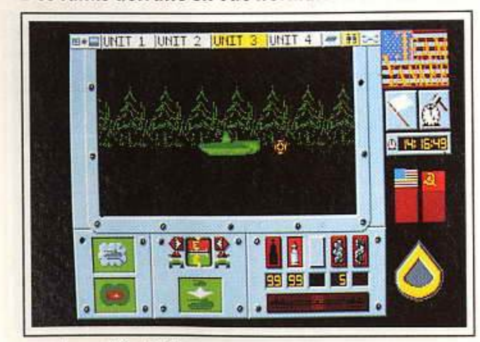
On peut avoir les vues des quatre tanks simultanément.



Briefing avant la première mission.



Des tanks détruits en vue normale...



... et en visée infrarouge.

Version Atari ST

Pratiquement identique à la version compatible *PC*, la version *Atari ST* souffre seulement d'une animation un peu moins rapide. Le programme reste excellent et la difficulté est toujours aussi bien dosée. Le son est bien meilleur mais inférieur cependant à celui de la version *Amiga*. Bref, un jeu d'action qui mérite bien qu'on s'y arrête. J.-L. J.

Intérêt ____ *16*
Graphisme ____ ★ ★ ★ ★
Animation ____ ★ ★ ★ ★
Bruitages ____ ★ ★
Prix ____ *C*

Version Amiga

Les seules différences notables entre les versions P
et *Amiga* sont la musique de début et les bruits de ti
digitalisés. Les graphismes sont quant à eux ide
tiques et l'animation est tout à fait comparable. L
programmeurs ont réussi à faire trois versio
presque identiques, sans que cela ne nuise à aucu
des versions. Du beau travail ! J.-L.

Intérêt ____
Graphisme ____ ★ ★
Animation ____ ★ ★ ★
Bruitages ____ ★ ★
Prix ____



La version Atari ST.



Sons digitalisés sur la version Amiga.

The Amazing Spiderman

AMIGA

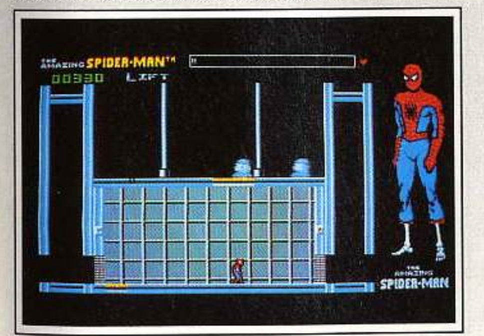
Pour gagner à ce jeu, il faut savoir allier la puissance de l'esprit à celle du poignet, sinon vous risquez de vous engluer dans la toile du célèbre homme araignée. Malgré ses petits sprites et son graphisme sommaire, il s'agit d'un programme attachant et original qui profite d'une bonne animation.

Empire. Programmation : J. Wood, R. Horrocks ; graphisme : K. Ayre, C. Swinbourne ; bruitages : S. Green.

Bien souvent, les adaptations de bandes dessinées sur nos micros sont le prétexte à des logiciels d'action bâclés, le nom suffisant à faire, dans un premier temps, la réputation du logiciel. Tous les programmes ne tombent pas dans ce travers. Empire nous propose en effet avec *The Amazing Spiderman* un logiciel prenant et original.



Il est minuit : la partie commence.



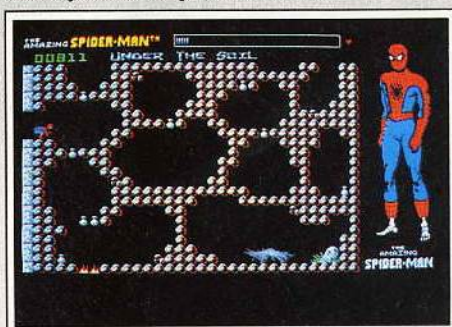
Un voyage en ascenseur.

Au premier abord, on peut penser qu'il s'agit d'un « banal » jeu de plates-formes. En fait, si l'adresse a son mot à dire, c'est surtout vos méninges, et non votre poignet, qui seront mises à rude épreuve. Vous incarnez donc Spiderman, le célèbre homme araignée. La petitesse du sprite qui le représente surprend un peu désagréablement au début, en revanche sa maniabilité fait vite oublier ce point. Notre héros peut marcher, sauter, s'accroupir, marcher à quatre pattes sur le sol, les murs et même sur le plafond et, bien entendu, utiliser son fameux fil d'araignée pour atteindre un lieu inaccessible, en grimpant verticalement ou encore en se balançant comme Tarzan sur sa liane.

Quelques monstres fréquentent les pièces (robot, momie, chat, etc.), mais ils ne constituent pas une grande difficulté, car ils effectuent le plus souvent un trajet fixe sans chercher à vous rejoindre. Cependant, à haut niveau, les choses se compliquent nettement de ce côté, les créatures faisant preuve d'une intelligence certaine pour chercher à vous coincer. Fort heureusement, vous disposez de votre indispensable toile pour les immobiliser quelques instants. Outre les monstres, vous devrez éviter les pièges : flammes, boules qui vous écrasent, et bien d'autres. Mais le plus difficile est de trouver l'entrée du tableau suivant. Pour cela, il faut positionner différents interrupteurs d'accès plus ou moins facile. De plus, l'ordre de déroulement des opérations est souvent capital. Ainsi un premier interrupteur va déplacer une paroi, donnant accès à un second bouton que vous allez vous empresser d'utiliser. Mais l'ouverture ne se dévoilera pas pour autant. Il faut alors revenir vers le premier bouton et le repousser dans sa position initiale pour vous permettre d'emprunter un troisième passage, actionner un nouvel interrupteur qui dévoile enfin l'issue tant attendue.
Tout n'est pas simple, et le jeu rappelle l'excellent *Goonies* de nos chers *Apple II* et *C64*. N'imaginez pas à la lecture de mon exemple que tout se résume à des boutons à utiliser dans le bon ordre. En fait les solutions des différents tableaux sont très variées et les moyens d'accès parfois étonnants.
La progression de difficulté est parfaitement menée et si le premier tableau paraît facile après quelques



Par où faut-il donc passer ?



En rampant dans les sous-sols.



Si le personnage est petit, ce n'est pas le cas du programme !





Le spectacle est dans la salle.

parties, il n'en est pas de même au début. Heureusement, le temps ne vous est pas compté. En revanche, chaque contact dangereux (monstres ou piège) effiloche le vêtement de Spiderman, révélant son squelette. Une fois le squelette entièrement mis à jour, la partie s'arrête. La réalisation est correcte, sans plus. Si la présentation est excellente avec musique et paroles digitalisées et *slide-show* de mise en ambiance, le reste du jeu n'est pas de la même trempe. Les écrans sont très variés, mais leurs graphismes sont souvent un peu sommaires. Les sprites sont de petite taille mais bien animés, en particulier pour Spiderman. Enfin les bruitages digitalisés sont rares. Tous ces défauts ne parviennent cependant pas à entamer l'intérêt de jeu qui reste excellent. On se prend à vou loir trouver la solution de ces puzzles complexes. U excellent programme d'action/réflexion.

Jacques Harbon

Type	*action/réflexio*
Intérêt	*1*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Spindizzy Worlds

ATARI ST

Clone de Marble Madness, Spindizzy Worlds *y ajoute la richesse des graphismes, la variété des situations et l'obligation de réfléchir avant de jouer. Si vous parvenez à faire fonctionner simultanément votre tête et votre joystick, vous adorerez...*

Electric Dreams. Programmation et design : Paul Shirley ; graphismes : Debbie Sorrell ; musique : Martin Walker.

Il y a quelques années, *Marble Madness* remporta un tel succès dans les salles d'arcade que non seulement il fit l'objet de conversions sur tous les formats, mais que l'on vit arriver de nombreux clones reprenant le même principe de jeu. Tous ces clones passèrent inaperçus, à l'exception de *Spindizzy* qui fit un malheur sur *C64*. Ce soft utilise le principe de base de *Marble Madness*, mais c'est beaucoup plus qu'une simple copie de ce programme. Le jeu est nettement plus riche et la réflexion y joue un rôle au moins aussi important que l'habileté. Aujourd'hui, *Spindizzy* fait enfin une apparition sur 16 bits dans une nouvelle version.
Vous dirigez une toupie nommée Gerald dans une multitude d'univers représentés en 3D isométrique. Chaque monde est constitué de plusieurs secteurs que vous devez explorer soigneusement afin de réaliser une tâche bien précise et, généralement, il s'agit de récupérer tous les diamants disséminés dans le décor. Vous n'aurez pas la tâche facile. Tout d'abord, certains diamants ne sont pas accessibles directe ment et il faut découvrir la solution de diverses énig mes avant de pouvoir les atteindre. Vous devez alor actionner des *switchs* dans un ordre bien précis afi de dégager le passage ou de mettre en marche des as censeurs. D'autre part, certains secteurs sont fort ac cidentés et il faut faire preuve de beaucoup d'habilet pour franchir des passages très difficiles, d'autan plus que différentes créatures vous pourchassent pa fois. Enfin, un troisième élément vient encore vou compliquer les choses dans quelques secteurs : en e



Ce casse-tête est un vrai bonheur.



Les graphismes sont agréables.

fet, un temps limite vous est parfois imposé et il fa alors prendre des risques pour accomplir votre tâch avant que le monde n'explose.
Cette nouvelle version présente des graphismes tr agréables et l'animation est irréprochable. Mais, plu important encore, les commandes répondent me veilleusement bien, ce qui vous permet de déplacer toupie avec beaucoup de précision. Celle-ci est so mise à un effet de gravité qui offre vraiment bea coup de réalisme.
Spindizzy Worlds est un grand jeu d'action/réflexio qui présente des centaines de mondes : de quoi fai le bonheur des amateurs de casse-tête. De plus, longévité de ce programme est assurée par la granc



Le concept de Marble Madness embelli et amélioré par Spindizzy Worlds.



Attention à la gravité...



Les diamants sont à prendre.

variété des situations. Il est également très motivant de se creuser les méninges pour trouver la solution d'une énigme avant de passer à un autre secteur, dans lequel votre seul problème est d'être très précis dans vos déplacements. Si votre tête fonctionne bien et si vos mains ne tremblent pas, tentez donc l'aventure ! Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *action/réflexion*
Intérêt ______ *17*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *C*

Version Amiga

Cette version de *Spindizzy Worlds* est strictement identique à la précédente que ce soit au niveau du scénario ou de la réalisation. Aucun fan d'action/réflexion ne sera déçu par cet excellent programme. A. H.-L.

Intérêt ______ *17*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *C*



Amiga ou ST, du pareil au même.

Mickey Mouse Castle of Illusion

MEGADRIVE

Quoi ? Pas de coups d'épée ! Pas de têtes qui tombent ! Eh, non ! Pas avec Mickey, ce gentil héros parti au secours de Minnie. Cela n'empêche pas ce jeu d'être passionnant – bien au contraire ! Dessin Walt Disney et esprit japonais : une bonne recette !

Conception Sega

C'est la première fois que Sega prend une licence aux studios Disney, mais espérons que ce n'est pas la dernière car le résultat est particulièrement convaincant. Il faut dire que ce programme est consacré au plus célèbre personnage de Walt Disney, la star des stars, j'ai nommé le merveilleux Mickey Mouse ! Figurez-vous que la sorcière Mizrabel a eu l'audace d'enlever Minnie sous les yeux de son compagnon. N'écoutant que son courage proverbial, Mickey se lance à la poursuite de la sorcière et rien ne pourra l'arrêter.

Bien qu'elle ne dispose pas des talents de karatéka de Vigilante, ni des shuriken de Shinobi, notre souris a des ressources et ses adversaires vont en faire l'expérience à leurs dépens. A la manière du non moins célèbre Mario, Mickey peut assommer ses adversaires en leur sautant sur la tête, mais il peut également utiliser comme projectiles les pommes ou les billes qu'il ramasse sur son chemin. Si vous pensiez que Mickey allait massacrer ses ennemis à grands coups d'épée, comme le premier barbare venu, vous allez être déçu : les héros de Disney sont bien trop gentils pour agir ainsi. Mickey compte également beaucoup sur son habileté pour se tirer d'affaire. Pour franchir les nombreux obstacles qui lui barrent la route dans cet univers, il n'hésite pas à sauter de liane en liane, histoire de prouver que Tarzan n'est pas meilleur que lui. Dans un autre niveau, Mickey devra trouver son chemin en nageant dans une rivière souterraine.



De feuille en feuille : inoubliable.



Mickey l'intrépide ne recule devant rien pour délivrer Minnie.



Mickey Mouse/Castle of Illusion est avant tout un jeu de plates-formes qui séduira tous les fans du genre. Il faut sauter avec beaucoup de précision, et un bon timing est souvent la clé du succès. La séquence dans laquelle il saute de feuille en feuille en évitant d'entrer en contact avec des araignées est une pièce d'anthologie. De plus, l'esprit des frères Mario souffle également sur ce programme, car notre souris peut découvrir des bonus cachés et des passages secrets.



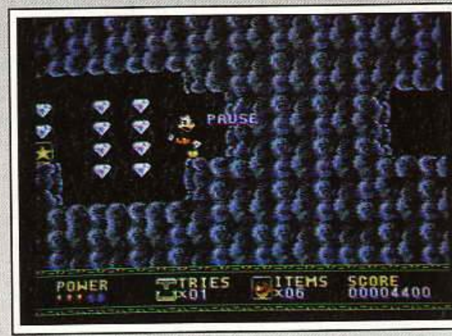
Une attaque de jouets.



Une partie fantastique...



Presque un vrai dessin animé.



Il faut prendre les bonus.

Dès les premières images, on se rend compte que les programmeurs de Sega n'ont pas ménagé leurs efforts pour se montrer à la hauteur des studios Disney. Tout d'abord, le graphisme est vraiment superbe et l'on croirait regarder un dessin animé de Mickey. Mais c'est l'animation qui est la plus impressionnante. Le moindre mouvement de Mickey est un véritable régal pour les yeux. Les différents sauts sont parfaitement décomposés : lorsque vous ne le faites pas avancer, Mickey se dandine sur place ; s'il s'arrête au bord du vide, il fait des moulinets avec ses bras pour retrouver son équilibre. Il faut aussi le voir dévaler une pente à toute allure, pour éviter d'être écrasé par une énorme pomme qui roule derrière lui. C'est la plus belle réalisation que l'on ait vue sur *Megadrive*, avec *Moonwalker*. Mais, alors que le jeu consacré à Michael Jackson n'a d'autre intérêt que sa beauté, *Mickey Mouse*, programme passionnant, offre un véritable challenge. Un graphisme style Walt Disney au service d'un esprit de jeu très japonais, c'est une excellente recette. Un must !

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★☆
Animation	★★★★★☆
Bruitages	★★★★☆
Prix	*D*

Swap

AMIGA

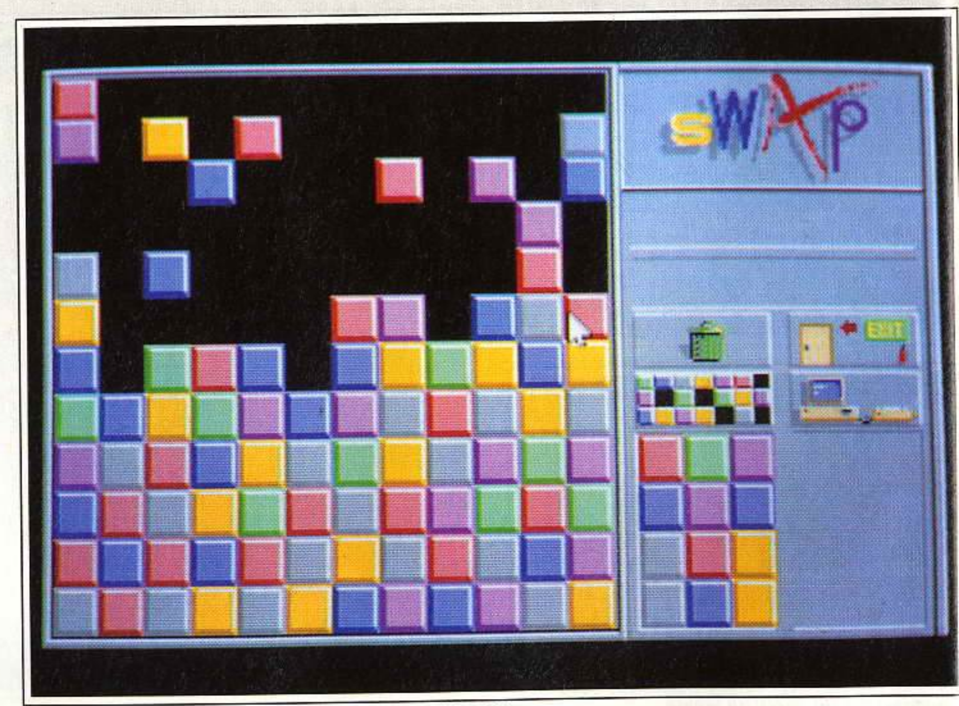
Echanger, voilà le sens du mot anglais swap. Si vous savez cela, vous savez tout. Il suffit d'accoler les pièces pour les échanger. Simple ? Oui, en principe. Mais essayez, vous verrez que ce n'est pas facile et vous serez content de pouvoir utiliser les options d'aide !

Microids. Auteur : Christian Bertrand ; programmation : Julien Berthel et Emmanuel Forsans ; musique : Emmanuel Forsans.

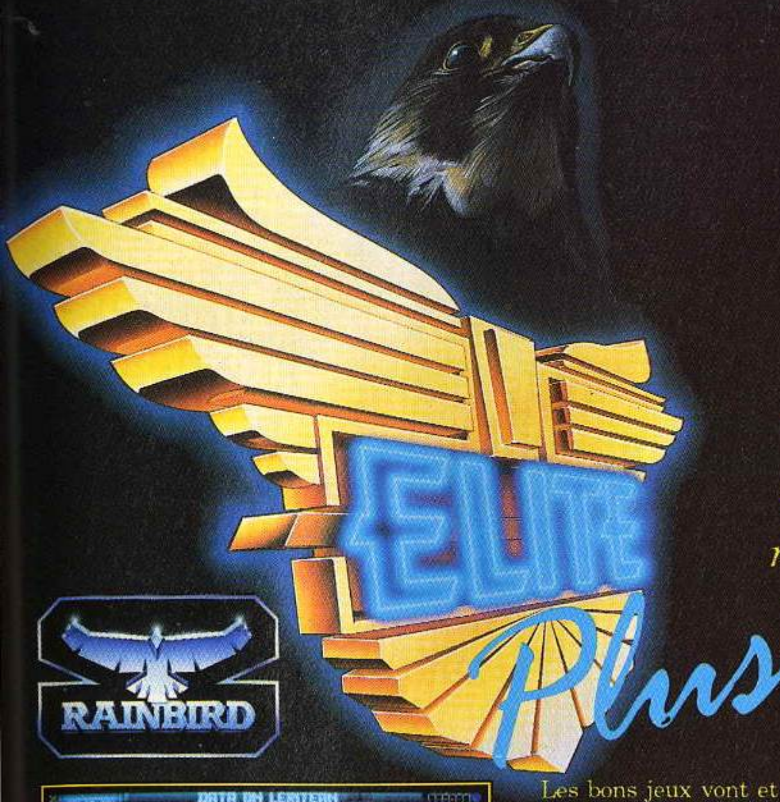
Après l'excellent *Sliders,* Microids nous présente un second programme de qualité, un jeu de réflexion dans lequel l'habileté ne joue absolument aucun rôle. *Swap* est un casse-tête d'un nouveau type qui va drôlement vous prendre la tête. Lâchez donc votre joystick à tir automatique quelques instants, ça va vous faire du bien de vous creuser un peu les méninges, et les aliens vous attendront bien.

L'écran est rempli de carrés de différentes couleurs et il vous suffit de cliquer à l'intersection de deux pièces pour que celles-ci permutent. Lorsque plusieurs pièces de même couleur entrent en contact, elles disparaissent en laissant un espace vide. Le but du jeu est bien sûr de faire disparaître toutes les pièces, mais cela est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. En effet, si vous ne calculez pas parfaitement votre coup, des pièces se retrouveront isolées et vous serez coincé.

Heureusement, vous avez accès à plusieurs options



Swap, un jeu sans action où tout est question d'intelligence.



Bon, grandiose, sublime, meilleur

***élite,** n.f. : les éléments les plus remarquables d'un groupe, d'une communauté ; la fine fleur (de).*
***plus,** n.m. : un élément positif supplémentaire.*



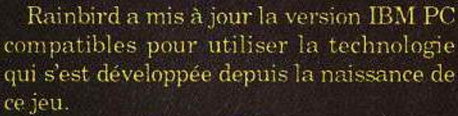


Les bons jeux vont et viennent et ceux qui sont grandioses durent beaucoup plus longtemps. Les meilleurs peuvent rafler des récompenses, mais un seul peut prétendre être l'Elite.

Dès que l'histoire des jeux informatiques a commencé à s'écrire, son nom est apparu et resté en haut de l'affiche. Des générations y ont joué ; certains en ont triomphé ; mais aucun ne s'en est lassé.

Le mélange original d'exploration spatiale, de commerce et de combats a résisté aux imitateurs, aux prétendants au titre et aux millions d'heures de jeu. Maintenant le sublime est en passe de devenir encore meilleur.

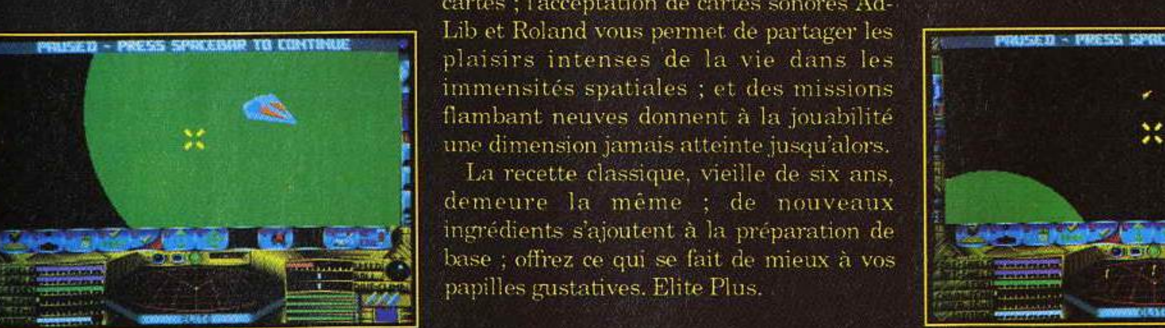
Rainbird a mis à jour la version IBM PC compatibles pour utiliser la technologie qui s'est développée depuis la naissance de ce jeu.



Des graphiques 3-D étonnants, en modes EGA, VGA et MCGA donnent encore plus de vie au combat cosmique ; une interface à la conception nouvelle, contrôlée par icônes, accélère le commerce, le recueil d'informations et la lecture de cartes ; l'acceptation de cartes sonores Ad-Lib et Roland vous permet de partager les plaisirs intenses de la vie dans les immensités spatiales ; et des missions flambant neuves donnent à la jouabilité une dimension jamais atteinte jusqu'alors.

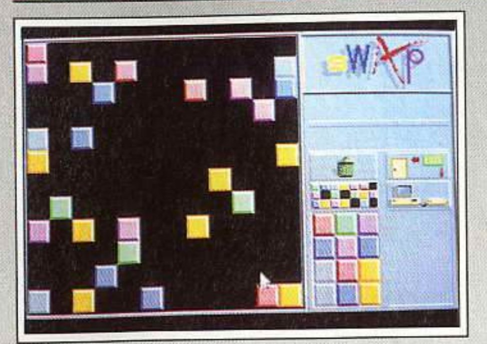
La recette classique, vieille de six ans, demeure la même ; de nouveaux ingrédients s'ajoutent à la préparation de base ; offrez ce qui se fait de mieux à vos papilles gustatives. Elite Plus.



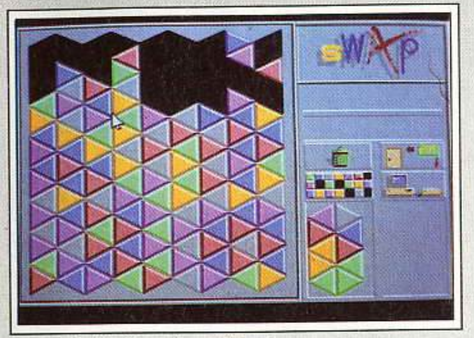


Elite Plus sera disponible pour IBM PC compatibles au prix de 34,99 £.
Les versions originales d'Elite sont encore disponibles pour Atari ST et Commodore Amiga, au prix de 24,99 £.

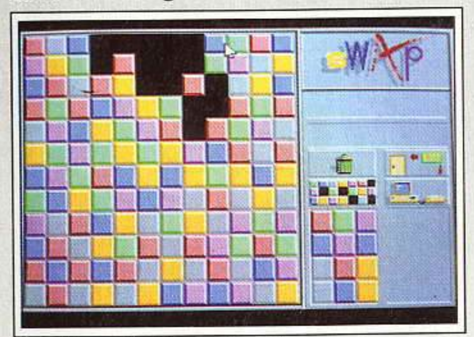
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. Tel: 0666 504326



L'écran se vide peu à peu.



La variante triangles : dure !...



Le début est facile, mais après...



... il faudra bien s'accrocher !

qui peuvent vous aider de manière importante. L'une de ces options vous permet de déclencher une avalanche, qui fait tomber toutes les pièces vers le bas de l'écran. Mais, là encore, il faut bien calculer son coup pour tirer le meilleur parti de cette aide. Une autre option vous donne accès à un certain nombre de pièces de différentes couleurs, que vous pouvez utiliser pour dégager les pièces isolées. Et, si vous le désirez, vous pouvez revenir en arrière de plusieurs coups pour corriger vos erreurs.

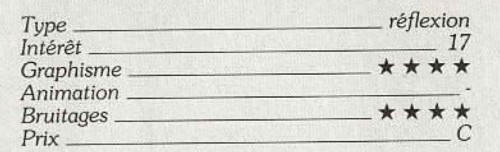
Pour encore mieux vous prendre la tête, les créateurs de ce programme ont ajouté deux autres variantes, dans lesquelles les carrés sont remplacés par des triangles ou des hexagones. Là, les choses se compliquent vraiment ; un bon conseil : ne commencez pas par les hexagones si vous ne voulez pas attraper une sacrée migraine. Si vous parvenez à maîtriser correctement ce jeu, la meilleure formule est celle des crédits, qui est en effet la plus riche. Dans ce cas, vous n'avez le droit d'utiliser une option d'aide que dans la mesure où vous pouvez en payer le prix. Vous gagnez un crédit lorsque vous faites disparaître une pièce, mais chaque permutation vous en coûte deux, ce qui vous complique encore les choses.

Swap est aussi intéressant que difficile ; heureusement vous pouvez modifier la plupart des paramètres du jeu afin de moduler le niveau de difficulté à votre convenance : ainsi, vous décidez du nombre de couleurs (de 2 à 6).

La réalisation n'a rien d'exceptionnel, mais il est vrai que ce type de programme ne se prête pas particulièrement aux effets spectaculaires.

Tout repose sur l'intérêt de jeu et, sur ce plan, ce programme est vraiment irréprochable.

Alain Huyghues-Lacour



Type	*réflexion*
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★★
Prix	C



Les hexagones, pour les champions.

Version PC

Cette version de *Swap* est quasiment identique à l[a] précédente ; elle offre également la possibilité d[e] moduler de nombreux paramètres de jeu et d[e] choisir son niveau de difficulté. Un excellent cass[e-]tête difficile à maîtriser qui présente un intér[êt] incontestable.

A. H.-L

Intérêt	1
Graphisme	★★★
Animation	
Bruitages	★★
Prix	

Battle Command

ATARI ST

Simulation de tanks ou jeu d'action ? Difficile de trancher. En effet, simulation pour l'armement et action pour le maniement, Battle Command *fait partie des deux catégories. On y ajoute un zeste de stratégie et on obtient un programme qui, s'il déçoit les puristes, ravira les débutants dans chacun des domaines abordés. Intéressant, non ?*

Ocean. Réalisation : Realtime Games Software.

Les fans de simulations futuristes avaient fait un excellent accueil à *Carrier Command* lors de sa sortie. Ils ne seront pas déçus par la suite de ce programme, *Battle Command.*

Ce jeu se déroule dans le futur, alors que la guerre vient d'éclater entre le Nord et le Sud. Il n'est pas question pour les belligérants d'« échanger » d[e] bombes atomiques, car ce serait la fin du mon[de]. Alors, ils se contentent de régler leurs différends s[ur] un plan tactique. Les capacités défensives des a[d]versaires sont telles qu'une offensive de grande e[n]vergure serait promise à l'échec ; ils privilégient do[nc] tout spécialement des opérations éclairs exécuté[es] derrière les lignes ennemies. Pour ce type d'actio[n], les forces nordistes disposent du Mauler, un tank t[...]



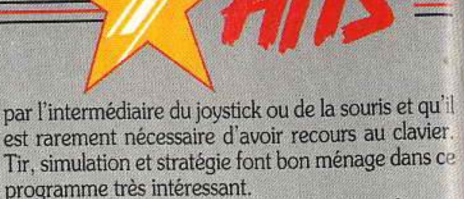
L'équipement de bord.



Le choix de l'armement.



QUICK GUN
TURBO
PROFI
2 BOUTONS DE TIR
CARACTERISTIQUES
• 8 MICROSWITCHES
• 4 BOUTONS DE TIR
• LAMPE DE CONTROLE TIR RAPIDE
• INTERRUPTEUR TIR NORMAL/RAPIDE
• 4 VENTOUSES
LAMPE DE CONTROLE POUR TIR RAPIDE
INTERRUPTEUR DE TIR RAPIDE
2 BOUTONS DE TIR
The Top Line
LAMPE DE CONTROLE POUR TIR RAPIDE
CARACTERISTIQUES
• 6 MICROSWITCHES
• 2 BOUTONS DE TIR
• LAMPE DE CONTROLE TIR RAPIDE
• INTERRUPTEUR TIR NORMAL/RAPIDE
INTERRUPTEUR DE TIR RAPIDE
2 BOUTONS DE TIR
PRO
JONG RICH S.A.
IMPORTATION / DISTRIBUTION
QUICK GUN TURBO





Vu de l'intérieur du tank...



... le défilement du paysage.

sophistiqué qui peut être largué dans le camp opposé à l'aide d'un hélicoptère de transport, capable d'échapper aux radars.
Vous choisissez tout d'abord l'une des nombreuses missions qui vous sont proposées. Après en avoir pris connaissance, vous examinez soigneusement la carte des opérations, sur laquelle sont indiqués la position de votre objectif ainsi que le point de largage et celui de récupération. Les objectifs à détruire (raffineries de pétrole, usines et autres équipements) sont plus ou moins bien protégés et faciles à atteindre ; le relief pose également des problèmes (rivières barrant le chemin, escalade obligatoire...).
En cours de mission, vous avez la possibilité de consulter cette carte à tout moment et la position actuelle de votre char y sera également indiquée. Ensuite, vous choisissez les armes dont vous avez besoin pour remplir votre mission. Vous avez le choix entre différents types de missiles, dont certains sont guidés par radar tandis que d'autres se guident sur les sources de chaleur, ainsi qu'un canon, un mortier ou encore des bombes à retardement. Vous pouvez également vous procurer divers équipements qui ont pour effet de tromper les missiles à têtes chercheuses ennemis. Ensuite, c'est à vous de jouer.
Si vous n'êtes pas un habitué des simulations, il est préférable de commencer par la première mission afin de vous familiariser avec le fonctionnement de votre tank et de ses armements. Cette mission ne présente aucune subtilité tactique et il suffit de détruire les tanks ennemis qui vous barrent le passage pour atteindre votre objectif. Cela vous permet d'apprendre à utiliser correctement les armes dont vous disposez, mais ce n'est quand même pas une partie de plaisir car vos ennemis sont aussi nombreux qu'agressifs. En revanche, les missions suivantes seront de plus en plus difficiles et il vous faudra faire preuve d'astuce et d'un bon sens stratégique pour atteindre votre objectif. Signalons que vous n'êtes pas tenu de faire toutes les missions en une seule partie : vous pouvez sauvegarder vos positions et reprendre le jeu ultérieurement.
Battle Command bénéficie d'une réalisation soignée. L'animation en 3D surfaces pleines est fluide et, comme dans toute simulation qui se respecte, vous avez accès à plusieurs angles de vue.
En fait, on peut parier que les puristes diront que ce n'est pas une véritable simulation car le char se dirige très simplement contrairement à ce qui se fait d'habitude dans ce type de jeu. Mais ce programme met l'accent sur le combat et c'est l'utilisation des armes et des leurres qui pose le plus de problèmes. Cela rend *Battle Command* accessible aux habitués de shoot-them-up, dans la mesure où le tank se dirige par l'intermédiaire du joystick ou de la souris et qu'il est rarement nécessaire d'avoir recours au clavier. Tir, simulation et stratégie font bon ménage dans ce programme très intéressant.

Alain Huyghues-Lacour

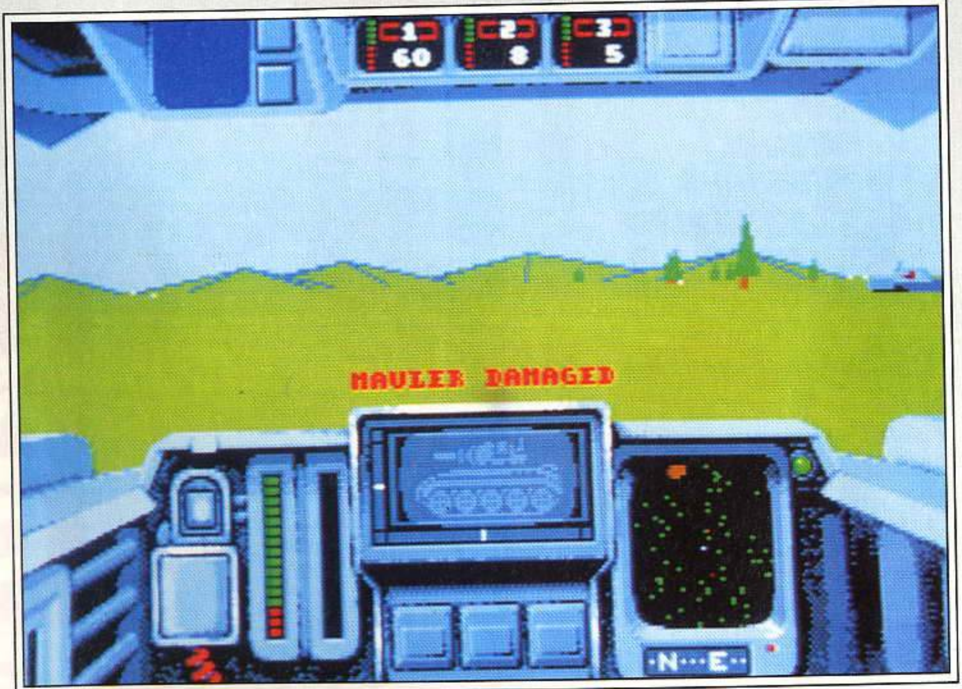
Type	*simulation*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



Consultation de la carte.



Des attaques aériennes...



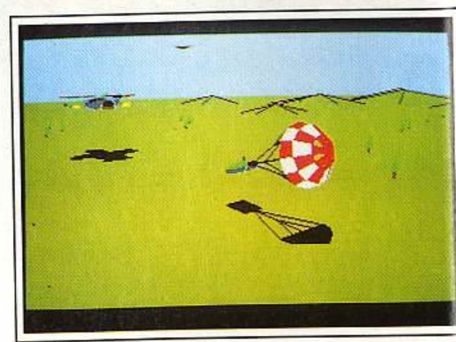
Battle Command mêle simulation, action et stratégie.

Version Amiga

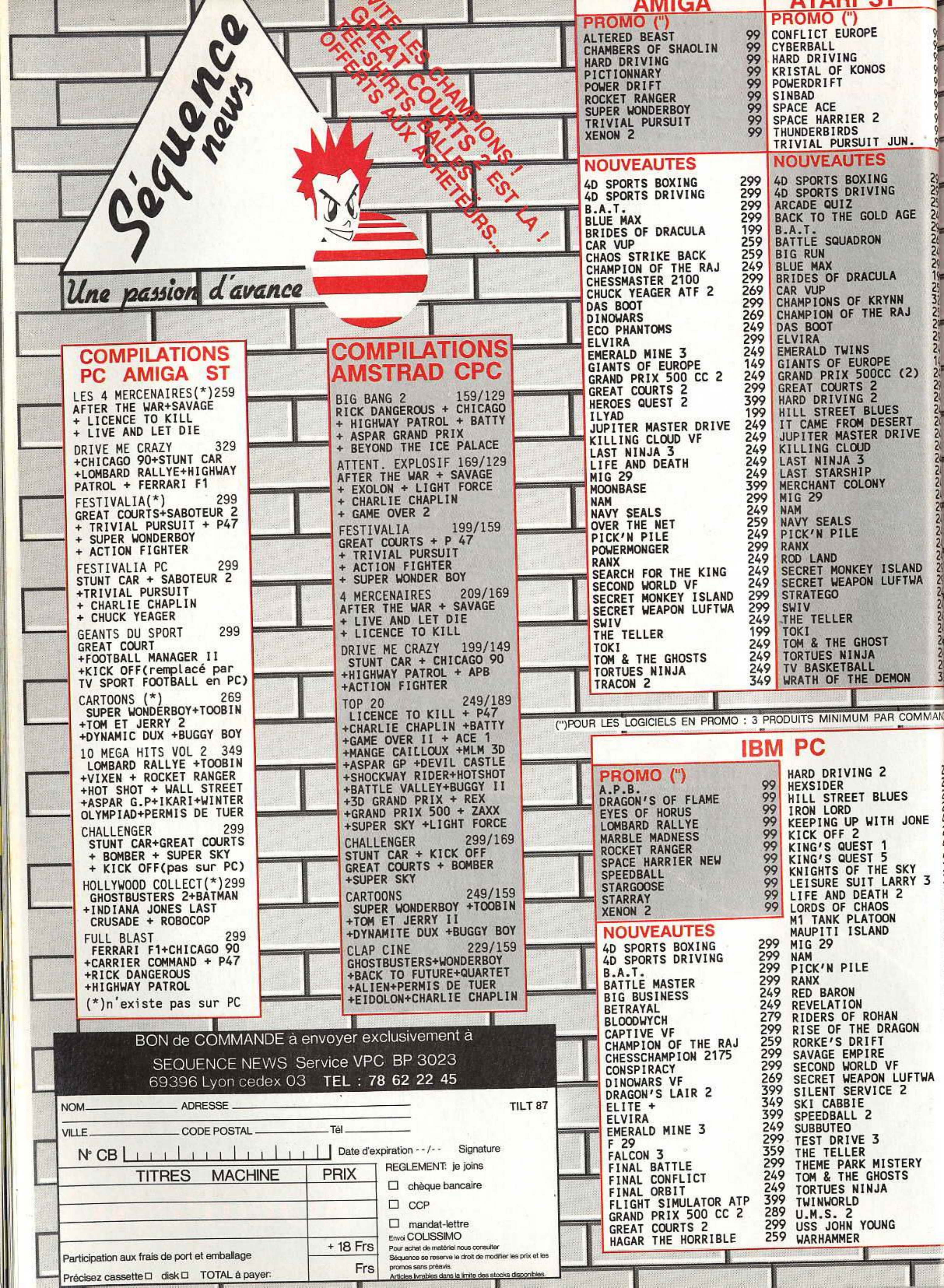
Cette version de *Battle Command* ne présente guère de différences avec la précédente, le scénario est identique de même que la réalisation. Une simulation de tanks accessible aux amateurs de shoot-them-up et aux débutants.

A. H.-L.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



... suivies de parachutages.



Séquence news
Une passion d'avance
VITE LES CHAMPIONS ! GREAT COURTS 2 EST LA !
TEE-SHIRTS, BALLES... OFFERTS AUX ACHETEURS...
COMPILATIONS PC AMIGA ST
LES 4 MERCENAIRES(*) 259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE
DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE+HIGHWAY PATROL + FERRARI F1
FESTIVALIA(*) 299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT + P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER
FESTIVALIA PC 299
STUNT CAR + SABOTEUR 2
+TRIVIAL PURSUIT
+ CHARLIE CHAPLIN
+ CHUCK YEAGER
GEANTS DU SPORT 299
GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II
+KICK OFF(remplacé par TV SPORT FOOTBALL en PC)
CARTOONS (*) 269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN
+TOM ET JERRY 2
+DYNAMIC DUX +BUGGY BOY
10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR G.P+IKARI+WINTER OLYMPIAD+PERMIS DE TUER
CHALLENGER 299
STUNT CAR+GREAT COURTS
+ BOMBER + SUPER SKY
+ KICK OFF(pas sur PC)
HOLLYWOOD COLLECT(*) 299
GHOSTBUSTERS 2+BATMAN
+INDIANA JONES LAST CRUSADE + ROBOCOP
FULL BLAST 299
FERRARI F1+CHICAGO 90
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL
(*)n'existe pas sur PC
COMPILATIONS AMSTRAD CPC
BIG BANG 2 159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO
+ HIGHWAY PATROL + BATTY
+ ASPAR GRAND PRIX
+ BEYOND THE ICE PALACE
ATTENT. EXPLOSIF 169/129
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ EXOLON + LIGHT FORCE
+ CHARLIE CHAPLIN
+ GAME OVER 2
FESTIVALIA 199/159
GREAT COURTS + P 47
+ TRIVIAL PURSUIT
+ ACTION FIGHTER
+ SUPER WONDER BOY
4 MERCENAIRES 209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ LIVE AND LET DIE
+ LICENCE TO KILL
DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90
+HIGHWAY PATROL + APB
+ACTION FIGHTER
TOP 20 249/189
LICENCE TO KILL + P47
+CHARLIE CHAPLIN +BATTY
+GAME OVER II + ACE 1
+MANGE CAILLOUX +MLM 3D
+ASPAR GP +DEVIL CASTLE
+SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT
+BATTLE VALLEY+BUGGY II
+3D GRAND PRIX + REX
+GRAND PRIX 500 + ZAXX
+SUPER SKY +LIGHT FORCE
CHALLENGER 299/169
STUNT CAR + KICK OFF
GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY
CARTOONS 249/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN
+TOM ET JERRY II
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY
CLAP CINE 229/159
GHOSTBUSTERS+WONDERBOY
+BACK TO FUTURE+QUARTET
+ALIEN+PERMIS DE TUER
+EIDOLON+CHARLIE CHAPLIN
AMIGA
PROMO (")
ALTERED BEAST 99
CHAMBERS OF SHAOLIN 99
HARD DRIVING 99
PICTIONNARY 99
POWER DRIFT 99
ROCKET RANGER 99
SUPER WONDERBOY 99
TRIVIAL PURSUIT 99
XENON 2 99
NOUVEAUTES
4D SPORTS BOXING 299
4D SPORTS DRIVING 299
B.A.T. 299
BLUE MAX 299
BRIDES OF DRACULA 199
CAR VUP 259
CHAOS STRIKE BACK 259
CHAMPION OF THE RAJ 249
CHESSMASTER 2100 299
CHUCK YEAGER ATF 2 269
DAS BOOT 299
DINOWARS 269
ECO PHANTOMS 249
ELVIRA 299
EMERALD MINE 3 249
GIANTS OF EUROPE 149
GRAND PRIX 500 CC 2 249
GREAT COURTS 2 299
HEROES QUEST 2 399
ILYAD 199
JUPITER MASTER DRIVE 249
KILLING CLOUD VF 249
LAST NINJA 3 249
LIFE AND DEATH 249
MIG 29 249
MOONBASE 399
NAM 299
NAVY SEALS 249
OVER THE NET 259
PICK'N PILE 249
POWERMONGER 299
RANX 249
SEARCH FOR THE KING 249
SECOND WORLD VF 249
SECRET MONKEY ISLAND 299
SECRET WEAPON LUFTWA 299
SWIV 249
THE TELLER 199
TOKI 249
TOM & THE GHOSTS 249
TORTUES NINJA 249
TRACON 2 349
ATARI ST
PROMO (")
CONFLICT EUROPE
CYBERBALL
HARD DRIVING
KRISTAL OF KONOS
POWERDRIFT
SINBAD
SPACE ACE
SPACE HARRIER 2
THUNDERBIRDS
TRIVIAL PURSUIT JUN.
NOUVEAUTES
4D SPORTS BOXING
4D SPORTS DRIVING
ARCADE QUIZ
BACK TO THE GOLD AGE
B.A.T.
BATTLE SQUADRON
BIG RUN
BLUE MAX
BRIDES OF DRACULA
CAR VUP
CHAMPIONS OF KRYNN
CHAMPION OF THE RAJ
DAS BOOT
ELVIRA
EMERALD TWINS
GIANTS OF EUROPE
GRAND PRIX 500CC (2)
GREAT COURTS 2
HARD DRIVING 2
HILL STREET BLUES
IT CAME FROM DESERT
JUPITER MASTER DRIVE
KILLING CLOUD
LAST NINJA 3
LAST STARSHIP
MERCHANT COLONY
MIG 29
NAM
NAVY SEALS
PICK'N PILE
RANX
ROD LAND
SECRET MONKEY ISLAND
SECRET WEAPON LUFTWA
STRATEGO
SWIV
THE TELLER
TOKI
TOM & THE GHOST
TORTUES NINJA
TV BASKETBALL
WRATH OF THE DEMON
(")POUR LES LOGICIELS EN PROMO : 3 PRODUITS MINIMUM PAR COMMANDE
IBM PC
PROMO (")
A.P.B. 99
DRAGON'S OF FLAME 99
EYES OF HORUS 99
LOMBARD RALLYE 99
MARBLE MADNESS 99
ROCKET RANGER 99
SPACE HARRIER NEW 99
SPEEDBALL 99
STARGOOSE 99
STARRAY 99
XENON 2 99
NOUVEAUTES
4D SPORTS BOXING 299
4D SPORTS DRIVING 299
B.A.T. 299
BATTLE MASTER 299
BIG BUSINESS 249
BETRAYAL 249
BLOODWYCH 279
CAPTIVE VF 299
CHAMPION OF THE RAJ 259
CHESSCHAMPION 2175 299
CONSPIRACY 299
DINOWARS VF 269
DRAGON'S LAIR 2 399
ELITE + 349
ELVIRA 399
EMERALD MINE 3 249
F 29 299
FALCON 3 359
FINAL BATTLE 299
FINAL CONFLICT 249
FINAL ORBIT 249
FLIGHT SIMULATOR ATP 399
GRAND PRIX 500 CC 2 289
GREAT COURTS 2 299
HAGAR THE HORRIBLE 259
HARD DRIVING 2
HEXSIDER
HILL STREET BLUES
IRON LORD
KEEPING UP WITH JONES
KICK OFF 2
KING'S QUEST 1
KING'S QUEST 5
KNIGHTS OF THE SKY
LEISURE SUIT LARRY 3
LIFE AND DEATH 2
LORDS OF CHAOS
M1 TANK PLATOON
MAUPITI ISLAND
MIG 29
NAM
PICK'N PILE
RANX
RED BARON
REVELATION
RIDERS OF ROHAN
RISE OF THE DRAGON
RORKE'S DRIFT
SAVAGE EMPIRE
SECOND WORLD VF
SECRET WEAPON LUFTWA
SILENT SERVICE 2
SKI CABBIE
SPEEDBALL 2
SUBBUTEO
TEST DRIVE 3
THE TELLER
THEME PARK MISTERY
TOM & THE GHOSTS
TORTUES NINJA
TWINWORLD
U.M.S. 2
USS JOHN YOUNG
WARHAMMER
BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à
SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03 TEL : 78 62 22 45
NOM ADRESSE TILT 87
VILLE CODE POSTAL Tél
N° CB Date d'expiration - - / - - Signature
TITRES MACHINE PRIX
REGLEMENT: je joins
chèque bancaire
CCP
mandat-lettre
Envoi COLISSIMO
Pour achat de matériel nous consulter
Séquence se reserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis.
Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.
Participation aux frais de port et emballage + 18 Frs
Précisez cassette disk TOTAL à payer: Frs

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

GAMEBOY+1JEU	590
GAMELIGHT	145
LIGHT BOY	275
SACOCHE	195

ALLEYWAY	175
AMAZING SPIDERMAN	245
ASMIK WORLD	195
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE GHOST	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
CHESSMASTER	245
DAYS OF THUNDER	245
DOUBLE DRAGON	245
DR MARIO	245
GARGOYLE'S QUEST	245
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GREMLINS 2	245
HYPER LODE RUNNER	245
LOCK'N CHASE	195
MALIBU BEACH VOLLEY	245
MOTOR CROSS MANIACS	225
NEMESIS	195
PAPERBOY	225
R TYPE	245
ROBOCOP	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	225
TORTUES NINJA	245
SUPER MARIO LAND	195

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR	1790
BLUE'S JOURNEY	1990
CYBER LIP	1990
KING OF THE MONSTER	1990
LEAGUE BOWLING	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1990
PUZZLED	1990
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990

LOCATION à partir de:
CONSOLE 169 F
JEU 80 F

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX	1290
BLUE LIGHTNING	275
CHIP'S CHALLENGE	275
CRYSTAL MINES 2	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
MS PACMAN	275
PAPERBOY	275
RAMPAGE	275
ROAD BLASTERS	275
ROBO SQUASH	275
RYGAR	275
SHANGAI	275
SLIME WORLD	275
XENOPHOBE	275
ZARLOR MERCENARY	275

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE
+ 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890
AEROBLASTER	375
ALTERED BEAST	375
ARROW FLASH	365
ATOMIC ROBOKID	375
BATMAN	375
BATTLE SQUADRON	365
CRACK DOWN	365
CYBERBALL	365
DANGEROUS SEED	365
DARIUS 2 (8 MEGA)	495
D J BOY	375
ELEMENTAL MASTER	375
FIRE SHARK	375
GAIARES	495
GAIN GROUND	365
GHOSTBUSTERS	365
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	365
GYNOUG	375
HARD DRIVING	365
HEAVY UNIT	375
HURRICANE	375
KAGEKI	520
MASTER GOLF	445
MEGA PANEL	375
MICKEY MOUSE	375
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	365
RASTAN SAGA 2	375
RINGSIDE ANGEL	375
SHADOW DANCER	375
STAR CRUISER	490
SUPER BASKETBALL	365
SUPER MONACO GP	375
THUNDERFORCE 3	375
WARRIOR ALESTE	375
WONDERBOY 3	375

PC ENGINE GT

+ 1 JEU 2490 F

AVEC CETTE **NOUVELLE PORTABLE** JOUEZ PARTOUT A **TOUS LES JEUX CORE GRAPHX**

CONSOLE GAMEGEAR SEGA

+ 1 JEU 1590 F

NOUVEAUTES

COLUMS	250
G-LOC	250
PENGO	250
POPE BREAKER	250
SUPER MONACO G.PRIX	250
WONDERBOY	250

AMSTRAD CPC K7/D

PROMO (")

DRAGON SPIRIT	59/
FIENDISH FREDDIES	/99
GALAXY FORCE	/99
HOT ROD	59/99
PERMIS DE TUER	59/
RUNNING MAN	59/99
SCRAMBLE SPIRITS	59/99
SONIC BOOM	59/99
THRILL TIME GOLD	59/
THUNDERBIRDS	59/99
TIME MACHINE	59/99
TRIVIAL PURSUIT	59/99
VINDICATORS	/99

NOUVEAUTES

ALIVE	199
ARCADE QUIZ	129/169
ATOMIC ROBOT KID	129/169
B.A.T.	249
BATTLE COMMAND	109/159
BIG RUN	99/149
CHESSMASTER 2000	159/229
EXTERMINATOR	129/169
FUGITIVE	199
GRAND PRIX 500 (2)	/199
GUNBOAT	109/169
HAGAR THE HORRIBLE	129/169
HELTER SKELTER	129/169
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LAST NINJA 3	99/149
LOOPZ	129/169
MOKOWE	199
NIGHT SHIFT VF	99/199
PICK'N PILE	140/180
REVELATION	99/149
RICK DANGEROUS 2	99/149
ROD LAND	99/149
SAUVEZ YURK	199
STAR CONTROL	109/169
STRIDER 2	109/159
SUPER LEAGUE MAN.	109/149
SWIV	99/149
TIME WARP	99/149
TORTUES NINJA	139/169
TOTAL RECALL	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
UN SQUADRON	99/149
WORLD BOXING MAN.	99/149

SEQUENCE NEWS

7 cours GAMBETTA
LYON
TEL 78 60 33 60

21 place VIARME
NANTES
TEL 40 35 42 42

PC ENGINE

CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ALICE IN WONDERLAND	329
BATMAN	349
BOMBER MAN	299
CHASE HQ	299
CHASE HQ2 - SCI	299
COLUMS	299
CYBER COMBAT FORCE	299
DEAD MOON	299
DELIVERY BOY	299
DEVIL CRUSH	299
F1 TRIPLE BATTLE	299
FINAL MATCH TENNIS	329
FORMATION SOCCER	299
GOMOLA SPEED	299
HURRICANE	349
IMAGE FIGHT	299
JACKY CHAN	349
LEGEND OF TONMA	329
MARCHEN MAZZ	299
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
OVER RIDE	329
PC KID	349
PUZZLE BOY	299
RABIO LEPUS SPECIAL	299
RASTAN SAGA	299
SAINT DRAGON	349
SILENT DEBUGGER	329
SPIN PAIR	299
SUPER VOLLEY BALL	299
THUNDERBLADE	349
TOY SHOP BOYS	299
TRICKY	349
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
WORLD COURT TENNIS	349
ZIPANG	299

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD ALTERED BEAST	499
CD CRAZY CARS RACING	349
CD FINAL ZONE 2	449
CD GOLDEN AXE	449
CD JB MURDER CLUB	399
CD RANMA	399
CD RED ALERT	499
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399

+ LES JEUX CORE GRAPH X

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

★ Dragon Breed
Atari ST, disquette Activision

Ce bon shoot-them-up (version *Amiga* dans le n° 86 de *Tilt*) s'apparente à *Saint Dragon*. Comme dans ce dernier, vous contrôlez un dragon, mais aussi son cavalier, l'un et l'autre pouvant être indépendants à l'occasion. Ainsi, pour récupérer certains



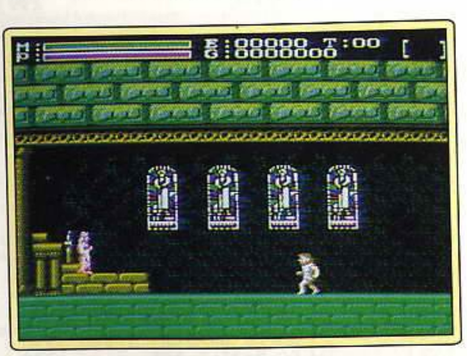
bonus sur les « planètes », vous devrez démonter et effectuer le trajet à pied. Homme et dragon disposent de leurs propres armes et l'on retrouve les habituels équipements supplémentaires.
La réalisation graphique est correcte, sans atteindre cependant le niveau de *Saint Dragon*. En revanche, l'indépendance des deux créatures apporte un « plus » non négligeable et les différents niveaux sont très variés tant en créatures qu'en types d'attaques. Un shoot-them-up difficile.

Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Faxanadu
NES Nintendo, cartouche Nintendo

Rien ne va plus dans l'arbre du monde depuis que des monstres encerclent les cités des Elfes. Vous devez entreprendre une



longue et périlleuse quête afin de retrouver la source de vie, ainsi que l'antidote au poison qui la tarit. Il faut discuter avec les habitants que vous rencontrez dans les villes et entrer dans les boutiques pour y acheter d'utiles équipements. Pour rester en vie hors des cités, vous devrez combattre de nombreux monstres et sauter avec beaucoup de précision. Un système de codes vous permet de reprendre le jeu à partir de certains points.
De nombreux éléments de jeux de rôle se retrouvent dans ce jeu d'aventure/action qui s'inscrit dans la ligne de *The Adventure of Link*. Sans être aussi riche, *Faxanadu* vous tiendra en haleine durant des semaines. Contrairement à *La légende de Zelda*, il n'est pas possible de se déplacer en toute liberté sur le territoire, car l'action est linéaire. Ce programme qui se prend en main tout de suite constitue une parfaite initiation aux jeux d'aventure/action comme aux jeux de rôle. Il est à noter que les textes apparaissant à l'écran sont traduits dans la notice.

Alain Huyghues-Lacour

Type	aventure/action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Carthage
Amiga, disquette Psygnosis

Carthage est attaquée par les légions romaines et vous devez constituer des ar-



mées au plus vite pour tenter d'enrayer l'invasion. Pour cela, vous voyagez de ville en ville afin de gérer leurs finances et d'organiser la résistance. Chaque déplacement est l'occasion de séquences d'action en 3D, parmi lesquelles un combat de chars contre les espions de Rome.
Ce programme original présente un surprenant mélange entre wargame, simulation économique et jeu d'action. Le temps est un facteur important, car il faut réagir très vite tandis que les Romains progressent inexorablement. Une fois de plus, on retrouve les deux constantes des jeux de Psygnosis : une réalisation irréprochable et un niveau de difficulté très élevé.
Ce programme vaut surtout pour la gestion de l'argent et l'aspect wargame car, en dépit de leur beauté, les scènes d'action ne sont pas passionnantes et elles manquent nettement de variété.

Alain Huyghues-Lacour

Type	stratégie/action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Geisha
PC, disquette Tomahawk

Votre petite amie a été kidnappée par un riche chinois, maniaque sexuel à ses heures. Vous devez la sauver avant qu'il n'ait pu abuser d'elle. *Geisha* est un jeu d'a-



venture graphique où vous allez participer à un certain nombre de « petits jeux » pour arriver au grand méchant. Il s'agit en l'occurrence d'un jeu de cartes proche de la bataille, d'un jeu de « tir aux poissons », d'un shoot-them-up sans prétention et d'un Mastermind particulièrement difficile. Chaque jeu est mis en scène dans l'aventure, et les graphismes (VGA) sont très jolis. L'humour est présent, mais cela n'empêche pas le soft de manquer singulièrement d'intérêt. Un « jeu d'enfants » pour adulte.

Jean-Loup Jovanovic

Type	aventure
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	n.c.

★ Dynamite Duke
Megadrive, cartouche Sega

Dynamite Duke est une variante de *Caba* dans laquelle vous affrontez des armées entières que vous décimez à la mitraillette. La scène est représentée en 3D et il faut s

Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.



déplacer pour éviter les tirs ennemis. La seule innovation de ce programme assez classique repose sur le fait que les guerriers de fin de niveau se rapprochent pour vous attaquer au corps à corps et qu'il faut les assommer en les frappant à coups de pieds ou avec la crosse de votre arme.
Cette conversion du jeu d'arcade de Sega est assez plaisante, mais le concept souffre de son manque d'originalité. Comme toujours dans ce type de programme, l'action est très répétitive mais les fans de jeux de tir seront séduits. La réalisation est honnête, on a déjà vu mieux sur *Megadrive*.

Alain Huyghues-Lacour

Type — ***arcade***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***D***

Golden Axe

Atari ST, disquette Virgin

Seul ou à deux, vous affrontez les troupes de Death Adder, qui ravagent la région.



Vous incarnez un barbare, une amazone, ou un nain, qui disposent d'armes et de caractéristiques différentes. Les combats se suivent mais ne se ressemblent pas, car vos adversaires sont très variés et vous pouvez avoir recours à la magie lorsque le combat devient par trop inégal.
Cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Sega fera le bonheur des fans de beat-them-all, car c'est l'une des meilleures réussites du genre. Toutefois, il convient de signaler qu'elle est quand même nettement inférieure à celle de l'*Amiga*, car la fenêtre graphique est plus petite, le scrolling est saccadé et les chargements en cours de jeu sont plus fréquents. En dépit de ces quelques défauts, l'action est passionnante grâce à une excellente jouabilité.

Alain Huyghues-Lacour

Type — ***arcade***
Intérêt — ***16***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***C***

Dark Legend

PC Engine, carte Victor

Dark Legend nous emmène une fois de plus dans l'univers de l'*heroic fantasy*, pour nous faire vivre le combat d'un barbare contre les forces du mal. Tout au long de votre quête, vous récupérez des armes et des pouvoirs magiques et ce n'est pas de trop pour survivre. En effet, vos ennemis sont très rapides et ils vous attaquent de toutes parts, sans même mentionner les redoutables monstres de fin de niveau.
Ce programme est la suite de *Legendary Axe*, qui reste le meilleur beat-them-all sur



cette console. Ce n'est certes pas un programme des plus originaux, mais l'action est aussi frénétique que prenante. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais les fans d'arcade tiendront le coup, grâce à une excellente jouabilité. Les décors sont un peu pauvres, mais les sprites sont fort bien dessinés et l'animation est irréprochable. Même si ce programme ne parvient pas tout à fait à égaler le génial *Legendary Axe*, il est autrement plus réussi que *Rastan II* ou bien d'autres jeux de ce type. Un programme passionnant.

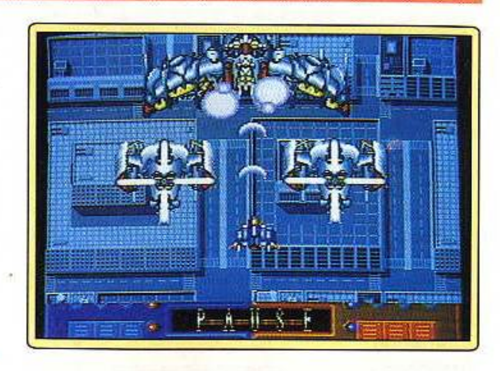
Alain Huyghues-Lacour

Type — ***beat-them-all***
Intérêt — ***15***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Prix — ***D***

Burning Angels

PC Engine, carte Naxat Soft

Burning Angels est un shoot-them-up à scrolling vertical qui se joue seul ou à deux. Vous affrontez des aliens très rapides et récupérez des modules et des armes supplémentaires qui vous seront fort utiles pour



venir à bout des énormes vaisseaux qui passent à l'attaque à intervalles réguliers. Ce soft, qui rappelle un peu *Gunhed*, ne surprendra personne par son originalité. Mais la réalisation est irréprochable et les jeux de ce type se jouant à deux sont assez rares. Les parties en duo sont très plaisantes, d'autant plus que les deux vaisseaux sont différents et que les armes qu'ils récupèrent ne sont pas les mêmes. D'autre part, on appréciera la présence de plusieurs options qui vous permettent de modifier le niveau de difficulté ou de choisir entre les deux vaisseaux lorsque vous jouez seul.

Alain Huyghues-Lacour

Type — ***shoot-them-up***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — ***D***

L'Art de la guerre

Atari ST, ROM 1.2 uniquement, disquette Broderbund

L'Art de la guerre est l'adaptation entière-



ment francisée d'un très ancien wargame paru initialement sur *Mac* et *PC*. Le programme vous propose de nombreux scénarios de difficulté croissante et de multiples ennemis aux stratégies très différentes. Vous devrez bien évidemment contrôler vos troupes, mais vous aurez aussi la possibilité de visualiser chaque combat en plan rapproché pour pouvoir éventuellement intervenir. La réalisation est d'un bon niveau, exploitant bien les capacités graphiques de la machine et mettant à profit fenêtres et souris. Ce wargame est intéressant et l'ordinateur constitue un bon ▶

partenaire. Malheureusement le jeu plante lamentablement aussi bien sur les anciennes ROM 1.1 que sur les nouvelles ROM 1.6 des *STE*. C'est d'autant plus inadmissible que la mention « *STE* » visible sur la disquette sous-entend cette compatibilité. Messieurs les éditeurs, vérifiez donc les compatibilités avant de commercialiser les jeux !

Jacques Harbonn

Type	*wargame graphique*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Gremlins 2

Amiga, disquette Elite

Aïe, aïe, aïe, les gremlins sont de retour ! Ces démoniaques créatures vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Vous allez parcourir de nombreuses salles en évitant leurs attaques variées. Il en vient de devant ou de derrière, certains roulent, d'autres sautent ou bondissent sur vous. Votre tir vous en débarrassera mais certaines ne meurent qu'après avoir reçu plusieurs impacts. Pour tout arranger, de nombreux pièges parsèment les salles et vous devrez escalader armoires et coffres pour les éviter. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme des pièces est assez fouillé et les gremlins bien représentés. L'animation reste rapide et fluide, quel que soit le nombre de créatures à l'écran. Les bruitages complètent bien l'action. En dépit de ces qualités, le jeu n'est pas exceptionnel car trop difficile et trop répétitif.



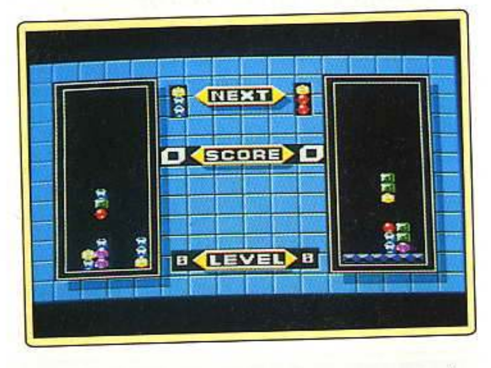
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up/plates-formes*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Columns

Sega Master System, cartouche Sega

Columns est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega qui s'inspire à la fois de *Tetris* et de *Klax*. Vous devez placer des pièces comportant des boules de couleurs différentes de manière à former des lignes de la même couleur. Les pièces ne tournent pas sur elles-mêmes, mais vous pouvez modifier l'ordre des couleurs. Il est avantageux de chercher à faire des diagonales ou des figures de quatre ou cinq boules, mais il faut jouer serré lorsque la vitesse s'accélère.
La *Master System*, qui ne dispose même pas d'une version de *Tetris*, est pauvre en jeux d'action/réflexion et *Columns* est le premier arrivé. C'est un jeu envoûtant qui vous bloquera devant votre écran durant des heures. Le jeu à deux est particulièrement passionnant, d'autant plus que vous avez le choix entre deux options. La plus stressante est l'option versus, dans laquelle les pièces de votre adversaire montent d'un cran chaque fois que vous réalisez une figure complexe. Un must.



Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Narco Police

Amiga, disquette Dinamic

Pour démanteler la puissante organisation mondiale des trafiquants de drogue, vous devrez contrôler tour à tour trois équipes de cinq combattants d'élite.
Avant de commencer la mission, vous pourrez choisir votre route et votre équipement. Celui-ci est très diversifié : arme de poing, missiles, kit médical, téléporteur, explosifs, etc., de manière à couvrir les différents besoins du moment. En effet, vous allez progresser dans un tunnel où surgiront de nombreux ennemis qu'il faudra abattre. Mais vous devrez aussi détruire des portes blindées à l'aide des missiles, déconnecter par les terminaux (situés souvent dans des couloirs latéraux) les caméras de surveillance et les tourelles de tir automatique d'autres tunnels, soigner votre soldat à temps et bien d'autres choses encore. La réalisation est correcte. Le rendu 3D des tunnels est bon et le graphisme des personnages fignolé.
L'animation est en revanche un peu lente ; surtout lors des combats, où votre homme ne réagit pas avec la célérité voulue, ce qui pose bien des problèmes. C'est d'autant plus dommage que l'aspect stratégie et la coopération entre les équipes sont intéressants. Un jeu à qui il ne manquait pas grand-chose pour devenir un hit.



Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up/stratégie*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST



Cette version de *Narco Police* est identique à la précédente en dehors d'un contexte sonore moins riche : bruitages des tir plus sourds et absence des cris digitalisés des blessés.

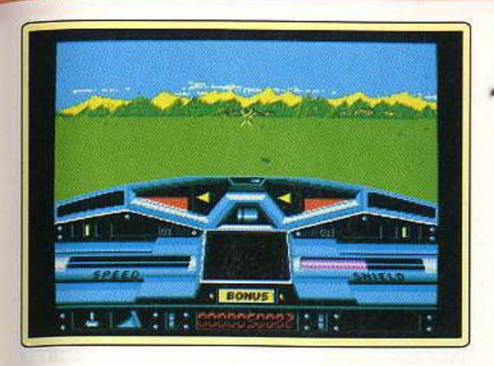
J.H.

Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Moon Blaster

PC, disquette Loriciel

Jeu d'arcade en 3D surfaces pleines, *Moon Blaster* vous propose de piloter un « spacy », véhicule qui vous permettra de combattre aussi bien sur terre que dans l'espace. Vous participez aux Olympic Craters Games, jeux qui chaque année ont lieu sur trois planètes différentes. Seul le gagnant peut sortir du cratère qui compose chaque arène. Votre engin dispose d'un champ de force, d'un radar et d'un armement évolutif au fur et à mesure que vous vous emparez de bonus. En cas de problème, il vous reste toujours la possibilité de vous éjecter pou



regagner le vaisseau mère, après avoir franchi un champ d'astéroïdes. Un jeu un peu trop répétitif, et qui ne met pas assez en valeur la 3D. *Moon Blaster* est un jeu sympathique, surtout si vous possédez une machine un peu rapide et un écran VGA.

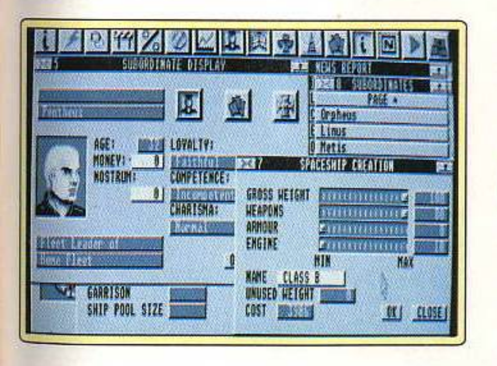
François Hermellin

Type	**arcade**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Imperium

PC, disquette Electronic Arts

La version *PC* d'*Imperium* tire pleinement partie des possibilités d'une carte VGA (monochrome) ou Hercules. Voilà un jeu de « royaume » particulièrement complexe. Vous y incarnez le dirigeant d'un empire composé de planètes réparties sur de nombreux systèmes solaires. D'autres empires sont là pour vous mettre des bâtons dans les roues. Economie complexe, combats spatiaux, colonisations jalonnent ce jeu en



mode texte où tout est géré à la souris. Les commandes se font par l'intermédiaire de fenêtres nombreuses et ergonomiques. En revanche, la complexité de la simulation déroute : on cherchera en vain la raison de certaines baisses de fonds... Une bonne simulation malgré son interface un peu austère.

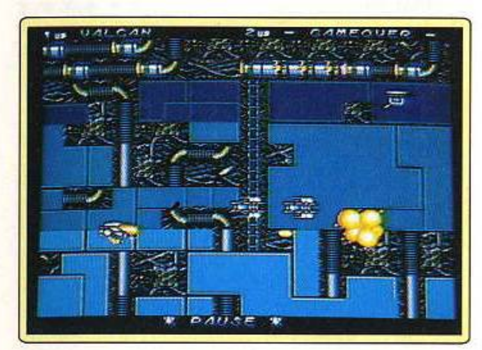
Jean-Loup Jovanovic

Type	**simulation économique/militaire**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	★
Prix	**C**

Legion

CD Rom NEC, CD Reno

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous partez « casser de l'alien » sur différentes planètes. Dans ce shoot-them-up à scrolling horizontal, vous affrontez des vaisseaux, des tourelles de tir, des nuées d'astéroïdes et bien d'autres agresseurs encore. *Legion* est le premier programme de ce type sur *CD Rom* à se jouer seul ou à deux. Encore un shoot-them-up des plus classiques, mais qui bénéficie d'une réalisation



irréprochable. L'animation est particulièrement rapide, ce qui rend l'action très excitante. Cela est assez déconcertant lors des premières parties, car les aliens arrivent, lancent des bombes et repartent tellement vite que l'on n'a pas le temps de réagir. En revanche, la bande sonore est un peu décevante, à l'exception d'une voix digitalisée, de très bonne facture, qui intervient au cours du jeu pour raconter l'histoire (en anglais). *Legion* est efficace, mais on peut demander plus sur un tel support.

Alain Huyghues-Lacour

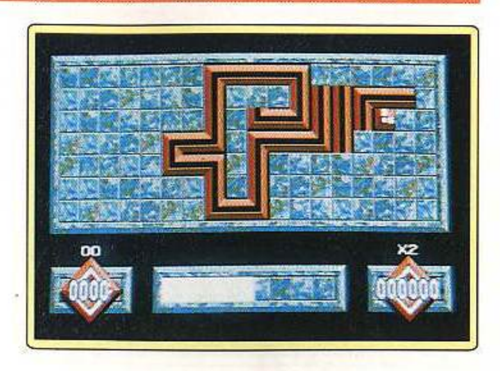
Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Loopz

Atari, ST, disquette Audiogenic

Loopz est un jeu d'action/réflexion qui s'inscrit dans la lignée de *Pipemania*. Vous devez disposer les pièces qui vous sont proposées de manière à créer des boucles, et plus elles sont grandes, plus vous marquez de points. Le problème vient surtout du fait que vous ne disposez que de quelques secondes pour placer les pièces et que vous les perdez si vous n'êtes pas assez rapide. Vous avez le choix entre trois variantes différentes et il est possible de jouer à deux simultanément.

Loopz est un jeu très prenant qui vous oblige à réagir très rapidement. Sans être tout à fait aussi envoûtant que *Tetris* ou *Pipemania*, c'est un programme qui vous prendra la tête durant de longues heures, sans que vous puissiez vous arrêter de jouer. Les différentes variantes relancent



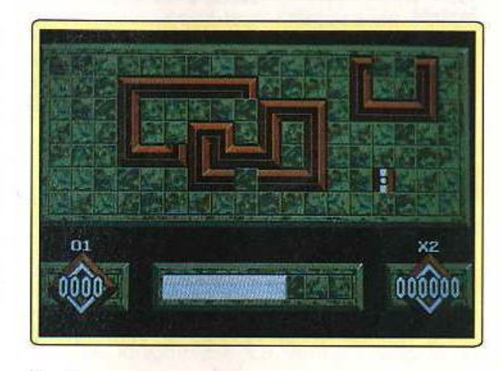
l'intérêt de jeu et les parties à deux sont particulièrement amusantes.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action/réflexion**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Version Amiga

Cette version de *Loopz* est identique à la précédente et pas un amateur d'action/ré-



flexion ne pourrait ignorer un programme aussi accrocheur.

A.H.-L.

Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Silent Service

NES Nintendo, cartouche Konami

Quel possesseur de micro n'a pas pris du bon temps avec cette grande simulation de sous-marins, dans laquelle vous attaquez les convois japonais lors de la guerre du Pacifique ? Vous pouvez attaquer en surface ou élaborer une discrète approche pour surprendre l'ennemi, mais il faut également savoir décrocher lorsque les destroyers d'escorte vous traquent. Vous avez le choix entre plusieurs scénarios et il est possible de modifier de très nombreux paramètres de jeu. Ce programme est historique, dans la mesure où c'est la première simulation sur console. Pour un essai, c'est un coup de maître, car Konami a su conserver toutes les qualités qui ont fait le succès de ce clas- ▶



sique de Microprose sur micro. Les graphismes sont réussis et la bande sonore convaincante mais, surtout, le mode de contrôle est aussi simple que rapide. Il suffit de déplacer un curseur et de cliquer sur des icônes pour contrôler tous les postes du sous-marin.
Cette grande simulation qui offre des combats passionnants devrait faire un malheur sur la *NES*. Les simulations ne sont plus un domaine réservé aux micros !

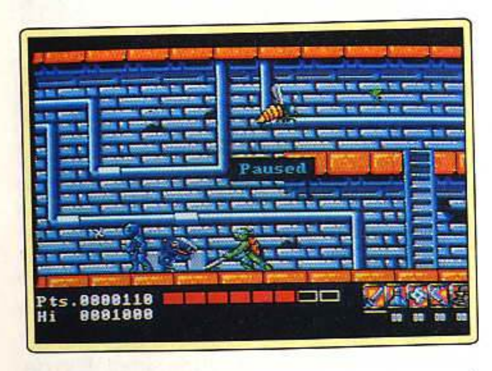
Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Powermonger

Atari ST, disquette Electronic Arts

Ce jeu est si riche qu'il est difficile de le classer dans une catégorie existante. Vous vous lancez à la conquête d'un vaste



monde à la tête d'une poignée d'hommes et tous les moyens sont bons pour réaliser votre ambition. Vous pouvez attaquer des villes, vous faire des alliés ou former de nouvelles troupes, mais si l'aspect militaitre joue un rôle important dans ce programme, bien d'autres éléments entrent en ligne de compte.
Après le génial *Populous*, Bullfrog nous présente un programme qui paradoxalement lui ressemble, tout en étant très différent. La représentation des territoires a été améliorée et le jeu a encore gagné en profondeur grâce à de nouveaux éléments qui ont un effet sur le déroulement du jeu. Votre mégalomanie souffrira sans doute (vous n'êtes plus Dieu), mais vous serez quand même envoûté par cet extraordinaire programme.
On est totalement émerveillé par le souci du détail, d'autant plus que la gestion du jeu ne devient jamais trop complexe. Un nouveau chef-d'œuvre de Bullfrog.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*réflexion*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

★ Pang

Atari ST, disquette Ocean

Vous tirez sur des ballons qui se divisent en deux lorsqu'ils sont touchés et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Dans chaque tableau, vous ramassez des bonus et des armes supplémentaires, ainsi que des icônes qui ont différents effets sur le jeu. Ce programme bénéficie d'une réalisa-



tion irréprochable et ce n'est pas pour rien qu'il a remporté le Tilt d'or 90 de la meilleure conversion d'arcade. Le principe du jeu est on ne peut plus simple et la jouabilité parfaite, ce qui nous donne l'un des programmes les plus ludiques de l'année. Les possesseurs de *ST* ne seront pas déçus car cette version est identique à celle de l'*Amiga*. Un programme passionnant, que l'on joue seul ou à deux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Stun Runner

Amiga, disquette Tengen

Cette conversion d'arcade vous invite à guider un vaisseau-bobsleigh à travers un réseau de tunnels et routes. S'il faut éviter certains obstacles en tirant dessus ou en s'écartant, la plus grande difficulté réside en fait dans le maintien d'une vitesse suffi-



sante pour finir dans les temps. Vous devrez ramasser les étoiles et bonus divers et passer d'une paroi à l'autre pour accélérer. La réalisation est d'un bon niveau avec une 3D bien rendue et une animation assez fluide mais un peu lente. Cependant on est loin de retrouver le plaisir du jeu d'arcade qui vous plonge dans les tunnels à une vitesse étourdissante.

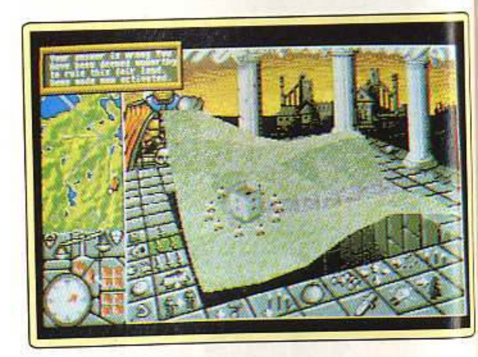
Jacques Harbonn

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Teenage Mutant Ninja Turtles

Atari ST, disquette Image Works

Ce programme n'est pas la conversion du jeu d'arcade du même nom, mais une version du jeu de Konami qui est disponible sur la console Nintendo. Dans ce jeu de plates-formes, les tortues ninja traversent New



York, pour tenter de libérer leur amie, la journaliste April. Il vous faudra affronter de nombreux adversaires tout au long de votre quête, mais n'oubliez surtout pas de dévorer des pizzas pour reprendre des forces.
Les tortues ninja sont très populaires ces temps-ci, aussi ce programme devrait-il remporter un certain succès. L'action est plaisante, mais il est vraiment regrettable que le scrolling soit aussi saccadé. Cela gâche le plaisir de jouer, car vos yeux auront beaucoup de mal à tenir le coup. Il est surprenant qu'un programme aussi prometteur soit aussi bâclé... Image Works a



dû se dire qu'il se vendrait de toute façon sur le nom des tortues ninja. A réserver uniquement aux inconditionnels.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version est hélas identique à la précédente et le scrolling est le plus saccadé que l'on ait vu sur l'*Amiga* depuis très longtemps. Le jeu aurait pu être intéressant si la réalisation avait été confiée à des programmeurs compétents. A. H.-L.

Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Ilyad

Amiga, disquette Ubi Soft



Aux commandes d'un vaisseau spatial vous traquez les aliens sur différentes planètes et vos ennemis se défendent avec acharnement. Vous récupérez des armes supplémentaires en cours de route et, contrairement aux autres programmes de ce type, vous les conservez après avoir perdu une vie.

On ne peut pas dire que ce shoot-them-up très classique soit très original, car la seule particularité d'*Ilyad* est d'être un programme français, ce qui est assez rare dans le genre. Les graphismes sont honnêtes, l'animation rapide et le niveau de difficulté assez élevé, mais on est quand même loin de la qualité d'un *Z-out*. Ce programme n'apporte rien de neuf et vous en possédez sans doute déjà des dizaines qui lui ressemblent comme un frère.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Robocop 2

Amiga, disquette Ocean

Le justicier mi-homme mi-robot est de retour, mais cette fois il ne s'agit pas de la conversion d'un jeu d'arcade, mais d'un programme original qui s'inspire du second film de la série. Vous devez massacrer les gangs qui font régner la terreur dans Detroit, sans faire de bavures, car il faut sauver les innocents. A l'instar du précédent programme, *Robocop 2* présente également des scènes d'entraînement au tir et des séquences de réflexion.

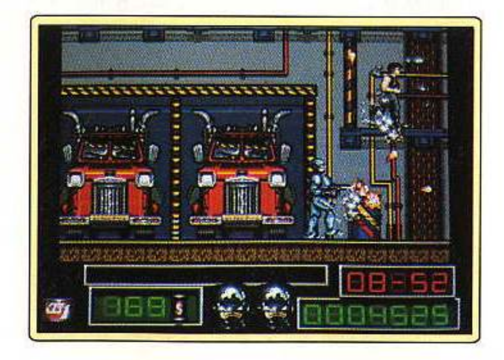
Ce jeu assez violent séduira tous ceux qui ont aimé *Robocop*, car l'action est toujours aussi soutenue et les séquences intermédiaires apportent une agréable variété au jeu. Le niveau de difficulté est étudié pour vous occasionner des montées d'adrénaline, mais on peut vraiment progresser dans le jeu en s'accrochant.

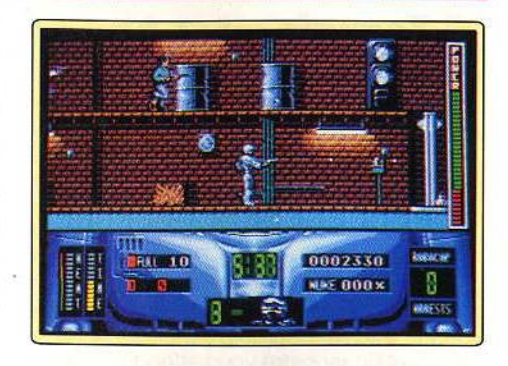
Robocop 2 bénéficie d'une réalisation soignée, avec de bons graphismes et des sprites de bonne taille. Un programme qui ne manque pas de punch !
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST

Cette excellente version est assez différente de la précédente. Les sprites sont plus petits que sur *Amiga*, mais le graphisme ne manque pas de finesse. Les niveaux ne sont pas exactement les mêmes, mais le jeu n'est pas très différent dans l'ensemble. Il convient de noter que cette version fonctionne uniquement sur les *Atari ST* équipés d'un drive à double densité.
A.H.-L.





Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Rainbow Islands

Megadrive, cartouche Taito

Vous connaissez tous l'histoire de ce garçon qui escalade des îles en grimpant sur les arcs-en-ciel qu'il fabrique. Il faut atteindre le sommet avant que la mer ne vous rattrape, en ramassant de très nombreux bonus au passage. Les arcs-en-ciel servent également d'armes pour se débarrasser des drôles de créatures qui tentent de vous arrêter, ainsi que des monstres de fin de niveau.

Cette conversion d'arcade de Taito est l'un des jeux de plates-formes les plus originaux et les plus excitants que l'on ait vus depuis longtemps. La version *Megadrive*



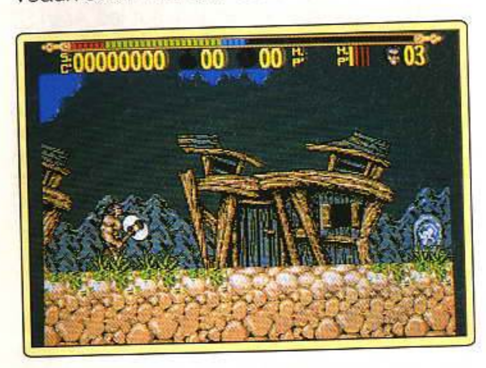
est irréprochable sur tous les plans et la jouabilité est parfaite. On appréciera que Taito nous offre le choix entre deux versions. La première est identique au jeu d'arcade original et la seconde reprend les mêmes tableaux avec des créatures différentes, encore plus redoutables. Un programme passionnant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Torvak

Amiga, disquette Core

Ce programme reprend la vieille recette de l'*heroic fantasy* : l'affrontement entre un barbare et un magicien. Vous massacrez vous ennemis à coups de hache mais, au cours de votre progression, vous obtiendrez une épée, un marteau et une masse d'armes. Vous ramassez de nombreux bonus, ainsi que des icônes qui augmentent votre puissance ou votre résistance. Cette longue quête se déroule sur cinq vastes niveaux et un monstre vous attend à la fin de



chacun d'eux. On ne peut pas dire que ce remake de *Rastan* soit particulièrement original, mais on se prend au jeu. Dans un premier temps, on est assez déconcerté par la lenteur de réaction du personnage, mais cela s'arrange avec un timing rigoureux et, par la suite, certaines icônes vous permettent de devenir plus rapide.
Torvak offre un redoutable challenge, non pas que la difficulté soit insurmontable, mais en raison de la longueur de cette aventure. L'action est prenante, mais on peut regretter l'absence de la moindre innovation. Alain Huyghues-Lacour

Type — *beat-them-all*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Version Atari ST

Cette version *ST* de *Torvak* se distingue de la précédente sur deux points : l'écran de jeu est nettement plus petit, ce qui est bien moins agréable et les bruitages sont moins



bien rendus. Pour le reste, les deux versions sont identiques. Jacques Harbonn

Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

★ Toyota Celica

Amiga, disquette Gremlin

Au volant de la Toyota Celica, vous participez à trois rallyes qui se déroulent en Angleterre, au Mexique et en Finlande. Les conditions climatiques sont plus ou moins dures selon le pays dans lequel vous vous trouvez, et il faut en tenir compte au niveau de la conduite. Votre copilote vous annonce les prochains virages et si ses indications ne vous semblent pas assez détaillées, vous pouvez le reprogrammer.
Toyota Celica n'est pas une course de voitures de type arcade comme *Outrun* ou *Lotus Esprit*, mais une véritable simulation. Pas question de foncer en comptant sur ses réflexes, il faut conduire avec beaucoup de



rigueur pour réaliser de bonnes performances. Cette simulation de rallye très réaliste offre un challenge qui met vos talents de pilote à rude épreuve. On peut toutefois lui reprocher des décors trop simples, mais certains effets sont très bien réalisés, comme les tempêtes de sable, la pluie ou la neige. Un programme difficile mais très prenant. Alain Huyghues-Lacour

Type — *simulation sportive*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*

John Madden American Football

Megadrive, cartouche Electronic Arts

John Madden American Football est une simulation de football américain qui vous permet d'affronter seize équipes différentes, contrôlées par l'ordinateur ou par un autre joueur. Vous choisissez vos tactiques très simplement après chaque phase de jeu et ensuite vous dirigez un joueur en attaque. Vous pouvez préférer l'option saison, qui est très rapide : la première équipe qui marque remporte le match. Si vous le désirez, certaines rencontres se déroulent dans la neige ou dans la boue.
Ce programme d'Electronic Arts est ce qui se fait de mieux dans le genre, grâce à sa simplicité d'emploi et à une réalisation très soignée. C'est le programme idéal pour ceux qui désirent s'initier à ce sport sans trop se prendre la tête car, contrairement à



la plupart des simulations de football américain, on peut jouer très rapidement en réduisant les temps morts au minimum.
Alain Huyghues-Lacour

Type — *simulation sportive*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *D*

Stratego

PC, disquettes Accolade

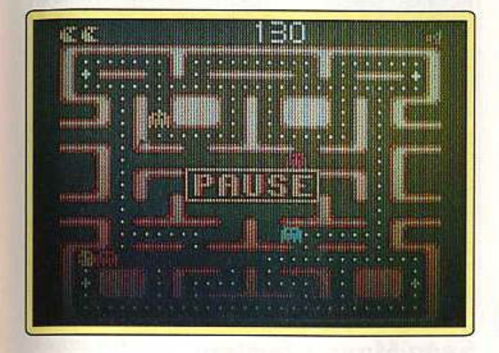
Tiré du jeu de société du même nom, *Stratego* fait, contrairement à ce que laisse penser son nom, surtout appel à la chance. Deux armées de même composition face à face, le but étant de capturer le drapeau adverse. Chacun déplace une pièce, mais on ne découvre la valeur de chaque pièce que lors d'un combat. Il est aussi possible de participer à des « campagnes ».
Les graphismes du programme sont très réussis (plusieurs types de plateaux et de pièces sont disponibles), l'ergonomie soi-



gnée (tout est géré à la souris) et le jeu peut être intéressant pendant quelques parties. Il devient rapidement répétitif, et finit par lasser. Et on ne m'enlèvera pas de l'idée que le jeu triche !!! Pour les amateurs de jeux de plateau uniquement.

Jean-Loup Jovanovic

Type	*jeu de société*
Intérêt	*12*
Graphismes	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Mrs Pacman

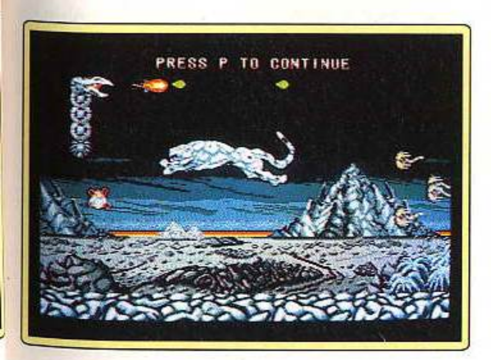
Lynx, carte Atari

Au cas où un de nos lecteurs ignorerait encore le principe de ce jeu, rappelons que vous devez avaler les pastilles disposées dans un labyrinthe, en évitant les fantômes qui vous pourchassent. C'est un plaisir de retrouver ce grand classique sur la *Lynx*, d'autant plus que cette version est strictement identique au programme original et que *Mrs Pacman* est un jeu qui se prête bien à une conversion sur console portable. L'action est rapide et il faut réagir très vite, ce qui est possible grâce à la précision des commandes.

Certains feront peut-être la grimace devant un jeu aussi ancien, qui n'a cependant rien perdu de son charme. On ne résiste pas à un programme aussi ludique.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



Saint Dragon

Atari ST, disquette The Sales Curve

Après la version *Amiga* (*Tilt* n° 83), *Saint Dragon* arrive sur *ST*. Ce shoot-them-up infernal vous convie à contrôler un dragon-robot dont seule la tête est vulnérable, le dernier anneau servant en revanche de protection. Les ennemis surgissent de partout et leurs attaques n'engendrent pas la mélancolie ! La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes des animaux métalliques sont superbes et l'animation, bien qu'un peu lente, est parfaitement fluide et rehaussée d'un bon scrolling différentiel. Les bruitages sont corrects pour un *ST*. Une version bien fignolée de ce difficile shoot-them-up.

Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

S.C.I.



Amiga, disquette Ocean

Special Criminal Investigations est la suite de *Chase HQ* et le principe de jeu est presque le même. Vous poursuivez des gangsters au volant d'une voiture de police et vous devez heurter leur véhicule jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent. La seule innovation de ce programme est la possibilité de tirer sur le véhicule des fugitifs et il est même possible de les abattre au bazooka, si vous récupérez celui qui est largué par l'hélicoptère de police.

Les graphismes de *S.C.I.* sont plus soignés que ceux de *Chase HQ*, mais l'animation n'est pas plus rapide. Le jeu est parfois assez frustrant en raison du niveau de difficulté assez élevé, car vous ne disposez que de très peu de temps pour rattraper les fuyards. *S.C.I.* est plaisant, mais pas assez original pour que ceux qui possèdent déjà *Chase HQ* aient envie d'acheter ce remake.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Prix	*C*

USS John Young

Atari ST, disquette Activision

Commandant d'un superbe vaisseau de guerre à l'équipement ultra-moderne, vous allez effectuer différentes missions : attaques de convois, de plates-formes pétrolières, de sous-marins ou bataille navale complète. Vous pourrez, de la même manière, choisir le lieu des patrouilles ou l'heure (jour ou nuit). Allant de la passerelle à la salle des machines en passant par l'ordinateur de contrôle ou la réparation des dégâts, vous devrez gérer simultanément



de nombreux paramètres pour parvenir au but. La réalisation est moyenne, tant au niveau des graphismes que de l'animation. Les bruitages sont de la même veine. Le jeu est intéressant du fait de sa simplicité et de la variété des missions proposées. On reste cependant bien loin de la qualité d'un *Silent Service II*, la référence en ce domaine.

Jacques Harbonn

Type	*combat naval*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version de *USS John Young* ne se différencie en rien de la version *ST* en dehors d'un écran de jeu un peu plus grand et d'une qualité de bruitages légèrement supérieure.

J.H.

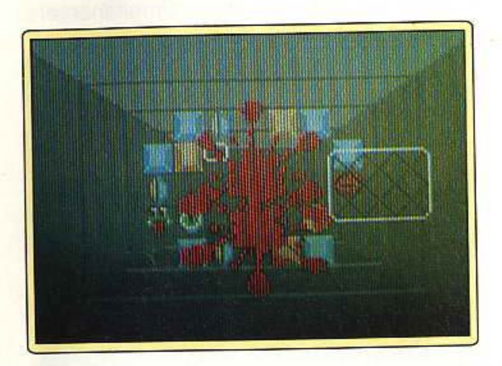
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Robo Squash

Lynx, carte Atari

Vous affrontez l'ordinateur ou un autre joueur dans des rencontres représentées en 3D. Il faut renvoyer la balle avec une raquette et le premier qui marque trois points remporte la rencontre.
Pour compliquer les choses, la vitesse de la balle augmente régulièrement et, lorsque l'adversaire marque un point, la balle s'écrase sur votre écran, ce qui diminue votre visibilité. Un élément stratégique intervient



au niveau du score ; en effet, participer à certains matchs rapporte plus de points que le fait d'en jouer d'autres.
Ce programme ne manque pas d'originalité, mais un certain entraînement est nécessaire avant de bien le maîtriser. Les obstacles disposés au milieu du terrain vous empêchent souvent de voir la balle avant qu'elle ne se rapproche dangereusement et il faut d'excellents réflexes pour réagir à temps. Les premières parties sont assez frustrantes, mais on se prend au jeu et on n'a de cesse d'améliorer son style. Un programme accrocheur, qui gagne à être joué à deux. Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Ninja Remix

Amiga, disquette System 3

Apprenant que tous les autres ninjas ont été massacrés par le shogun, vous débarquez sur l'Ile de Lin Fen afin de les venger. *Ninja Remix* est un programme très complet qui fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion. Il faut livrer de nombreux combats et sauter avec beaucoup de précision pour franchir certains obstacles, mais vous devez également découvrir toutes sortes d'objets et les utiliser à bon escient pour progresser dans le jeu.
Plus de trois ans après la version 8 bits, ce classique de l'aventure/action arrive enfin sur *Amiga*, dans une version améliorée. *Ninja Remix* est difficile et vous demandera beaucoup de persévérance (même si vous



vous avez lu la solution publiée dans le n° 67 de *Tilt*, page 100). Cette nouvelle version bénéficie de graphismes très agréables et les couleurs sont fort bien utilisées. En dépit de son âge, ce jeu n'a pas pris une ride et l'on n'a pas vu beaucoup de jeux d'aventure/action aussi riches depuis sa sortie. Alain Huyghues-Lacour

Type	*aventure/action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Wallis II

CD Rom NEC, CD Laser Soft

Si vous n'êtes pas trop macho, essayez donc ce beat-them-all dont l'héroïne est une jeune japonaise en jupe et petites chaussettes, ça vous changera des habituels barbares musclés. La pauvre petite ne dispose que d'une épée pour se défendre contre les monstres qui l'attaquent sans cesse, mais par la suite elle récupère des



pouvoirs qui lui permettent d'abattre ses ennemis à distance.
Wallis II n'est pas un programme particulièrement original, mais les situations sont variées et la réalisation irréprochable. La progression de difficulté est bien dosée et on n'a de cesse de terminer le soft, ce qui devrait être possible, car le CD Rom permet de reprendre le jeu au niveau atteint lors d'une partie antérieure. Mais il faut disposer de réflexes à toutes épreuves pour tenir le coup, car les monstres de fin de niveau sont particulièrement coriaces. De plus, la bande sonore tire un bon parti des capacités de ce support, ce qui ajoute encore au plaisir du jeu. Alain Huyghues-Lacour

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*D*

World Cup Italia 90



Sega Master System

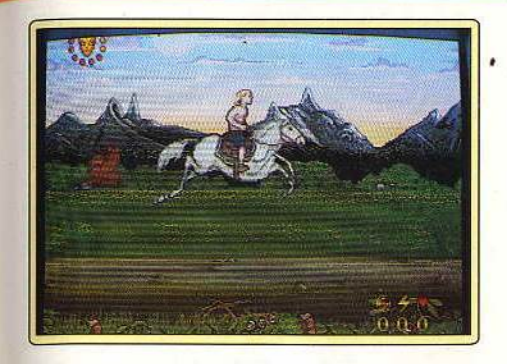
Ce programme vous permet de participer à la dernière coupe du monde de football, ou de jouer un simple match face à l'ordinateur ou à un autre joueur. Le jeu n'est pas particulièrement réaliste, dans la mesure où il n'y a pas de fautes et que les penalties n'ont lieu que pour départager les deux équipes en cas d'égalité à la fin du match.
World Cup Italia 90 est nettement supérieur au précédent programme de foot sur la *Master System*, mais on aurait quand même pu espérer mieux. Le terrain est vraiment très étroit et la présence de trop nombreux joueurs sur la même portion rend l'action un peu confuse. D'autre part, on est bien loin du réalisme d'une véritable simulation comme *Kick Off*. En dépit de ces défauts, *World Cup Italia 90* est un programme assez ludique et les duels de penalties en 3D sont réussis.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Wrath of the Demon

Amiga, disquettes Ready Soft

Une fois encore, ce n'est pas la peine de s'étendre sur le scénario de ce logiciel : il s'agit du classique démon invoqué par un magicien qui ne trouve rien de plus intelligent à faire que de ravager les terres d'un pauvre roi. Evidemment, vous êtes son seul recours ! La réalisation, sans être excep-



tionnelle, est de bonne facture. Ce jeu d'arcade utilise couramment des scrollings en parallaxe, une palette de couleurs variée ainsi que des graphismes plutôt réussis. Les divers monstres sont intelligents et il vous faudra trouver la stratégie adéquate pour chacun. Cependant on peut regretter que les sprites soient, en majorité, un peu petits. Mais on reprochera surtout à ce jeu son manque d'originalité.

François Hermellin

Type ____ *arcade*
Intérêt ____ *13*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ *C*

Line of Fire

Amiga, disquette US Gold

Seul ou à deux, vous vous échappez d'un camp militaire ennemi à bord d'une jeep équipée de deux mitrailleuses. Au cours de votre fuite, vous affrontez des soldats, des tanks, des hélicoptères et des avions. La



seule solution est de tirer sur tout ce qui bouge. Vous pouvez également utiliser quelques bombes lorsque vous êtes débordé. Par la suite, vous abandonnez votre véhicule pour continuer le combat sur une vedette rapide.

Line of Fire ne figure pas parmi les meilleurs jeux d'arcade de Sega, mais son intérêt venait de la présence de deux mitrailleuses et d'une animation assez impressionnante. Alors, bien sûr, il ne reste pas grand-chose dans cette conversion plutôt bâclée, qui présente un graphisme de 8 bits et une animation peu convaincante.

La jouabilité n'est pas mauvaise, mais l'action manque nettement d'originalité. Dans le même style de jeu, *Operation Thunderbolt* est nettement plus réussi.

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *arcade*
Intérêt ____ *10*
Graphisme ____ ★★
Animation ____ ★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Xenophobe

Lynx, carte Atari

De monstrueux aliens, les Xenos, se sont introduits dans les bases spatiales terriennes où ils se reproduisent très rapidement. Vous contrôlez l'équipe de mercenaires chargée de nettoyer les stations et vous vous mettez à l'ouvrage. Vous récupérez différentes armes au cours de votre exploration, mais ce n'est pas de trop pour repousser les attaques incessantes de vos adversaires. Si vous jouez à deux, le second joueur peut diriger l'un des envahisseurs pour essayer de



vous mettre en difficulté. Cette conversion du jeu d'arcade de Bally est nettement plus réussie que celles sur micro. L'action est assez répétitive, car il n'y a rien d'autre à faire que de tirer sur tout ce qui bouge, mais le jeu est bien conçu et on n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer. Il faut prendre des risques, car si vous n'abattez pas tous les Xenos dans un temps donné, la base s'autodétruit et vous devez regagner la sortie avant l'explosion. Un jeu d'action sans surprise, mais efficace.

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *action*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

3D Soccer

Amiga, disquette Simulmondo

Ce jeu de football s'apparente de près à *International 3D Challenge*. Tout comme lui, il vous propose une vue arrière sur un terrain représenté en réelle 3D.



Avant de commencer, il est indispensable de procéder à de multiples sélections : nombre de clubs en tournoi, commandés par l'ordinateur ou un joueur, réglage de la vitesse, de la précision d'affichage (qui influe sur l'animation), et surtout choix du joueur au sein de l'équipe. En effet, contrairement aux autres jeux de football, vous conserverez le même joueur jusqu'au prochain choix d'options.

La partie peut alors commencer. *3D Soccer* s'apparente plus à une simulation qu'à un réel jeu d'action. En effet, vous verrez le terrain avec les yeux de votre joueur et vous devrez lui faire « tourner la tête » pour suivre l'action. Vous disposez heureusement d'une possibilité de zoom pour embrasser un vaste champ d'action et d'un radar bien utile pour avoir une vue d'ensemble. *3D Soccer* propose tous les coups du football, mais le maniement en demande une certaine habitude. Le mode *Replay* vous permettra de revoir une phase de jeu importante.

La réalisation est d'un niveau très correct. Le graphisme des joueurs aurait pu être amélioré, en revanche le terrain de vrai 3D surfaces pleines apporte un incontestable réalisme. Plus proche de la réalité que *Kick Off 2* et même qu'*International Soccer Challenge*, *3D Soccer* est cependant moins prenant car le jeu peut parfaitement se dérouler sans vous.

Jacques Harbonn

Type ____ *football 3D*
Intérêt ____ *14*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ *C*

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, excellents softs ou compilations et logiciels adaptés d'autres machines comme Super Skweek *sur* Atari ST.



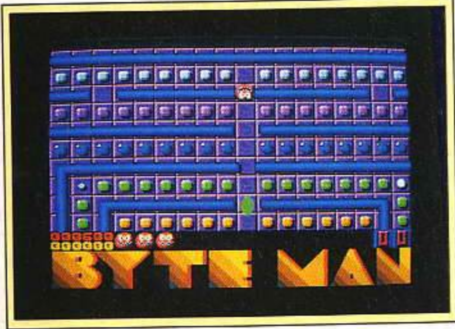
Flip it and Magnose (Amiga).



Super Skweek (Atari ST).



Sly Spy (Amiga).



Byteman (Amiga).

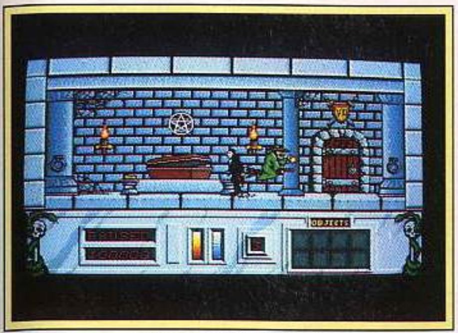


Harley Davidson (Amiga).

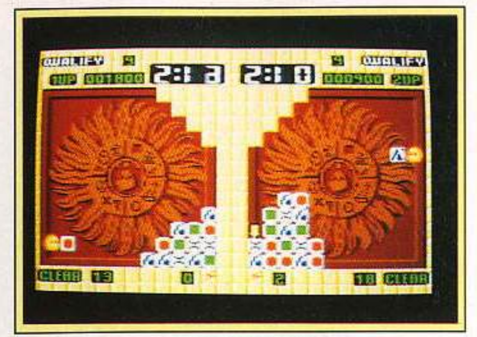


Fire and Forget II (GX 4000).

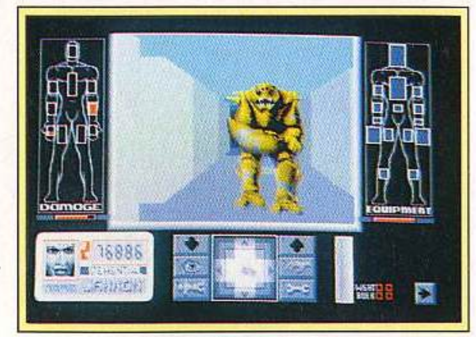
AVIS	LOGICIEL/MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	ATF II Digital Integration	Atari ST	Arcade	★★★★	★★★
Bof !	ATF II Digital Integration	Amiga	Arcade	★★★★	★★★
Bof !	AXIS Sega	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	BYTEMAN Odyssey	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
Bof !	CONQUEST OF CAMELOT Sierra	Atari ST	Aventure	★★★★	★★
A connaître	CORPORATION Core	Atari ST	Aventure	★★★★★	★★★★
Bof !	FIRE AND FORGET II Titus	GX 4000	Shoot-them-up	★★★★	★★
HIT	FLIP IT AND MAGNOSE Image Works	Amiga	Plates-formes	★★	★★★
A connaître	GLOBETROTTER Coolsoft	Amiga	Action	★★★★	★★★
Bof !	GRAND PRIX CIRCUIT Accolade	Amstrad CPC	Course auto	★★★★	★★
Bof !	GREMLIN 2 Elite	Atari ST	Beat-them-all	★★★★	★★
A connaître	HARLEY DAVIDSON Mindscape	Amiga	Conduite de moto	★★★★	★★★★★
HIT	HELTER SKELTER Audiogenic	PC	Arcade	★★★	★★★
A connaître	HEROES Domark	Amiga	Action	★★★★	★★★★
HIT	INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE Microstyle	Amiga	Football	★★★★★	★★★★
HIT	INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE Microstyle	PC tous écrans (carte son)	Football	★★★★★	★★★★★
Nul	LEGEND OF THE LOST Innerprise	Amiga	Arcade	★★★★	★★★
Bof !	MIG 29 Codemasters	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
A connaître	MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS Virgin	CPC	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★
A connaître	NIGHT HUNTER Ubi Soft	Amiga	Arcade/Aventure	★★★★	★★★★
HIT	PANG Ocean	GX 4000	Action	★★★★	★★★★
HIT	PLOTTING Ocean	GX 4000	Action/Réflexe	★★★★	★★
Nul	POWER PINBALL Karmasoft	Amiga	Flipper	★★	★★
A connaître	ROGUE TROOPER Krisalis	Atari ST	Beat-them-up	★★★	★★★
Bof !	SHUFFLE PICK Software Agency	Amiga	Réflexion	★★★	-
A connaître	SIM CITY GRAPHICS 2 Maxis	PC	Extension	★★★★	-
Bof !	SLY SPY Ocean	Amiga	Shoot-them-up	★★★★★	★★★
A connaître	SPELL BOUND Psygnosis	Atari ST	Plates-formes	★★★★	★★★★
A connaître	STORMLORD Hewson	PC tous écrans	Beat-them-all	★★★★★	★★★★
HIT	SUPER SKWEEK Loriciel	Atari ST	Arcade	★★★★	★★★★
A connaître	TIME MACHINE Vivid Image	Amstrad CPC	Aventure/Action	★★★★	★★★★
Bof !	W-RING Naxat Soft	PC Engine	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
HIT	VOODOO NIGHTMARE Palace Software	Atari ST	Aventure/Action	★★★	★★★★
HIT	VOODOO NIGHTMARE Palace Software	Amiga	Aventure/Action	★★★	★★★★



Night Hunter (Amiga).



Plotting (GX 4000).



Corporation (Atari ST).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★	12	C	*ATF II* est un jeu d'action où, aux commandes d'un avion futuriste, vous devez détruire tout ce qui bouge. La 3D surfaces pleines et les « briefings » donnent une odeur de simulation – mais juste une odeur. J.-L. J.
★★★	12	C	Peu de différences entre les versions *ST* et *Amiga*, seuls les sons et la musique ont été améliorés. Les mouvements de l'avion sont toujours aussi limités. Un « petit jeu » d'action sans prétention. J.-L. J.
★★★★	11	D	Vous dirigez un robot de combat dans des décors représentés en 3D isométrique. Vos ennemis vous attaquent dans toutes les directions et il faut en abattre un certain nombre pour passer au niveau suivant. La clef du succès repose sur l'utilisation de la bonne arme mais l'action est trop répétitive. A. H.-L.
★★★★	11	C	*Byteman* est un *PacMan* classique offrant cependant quelques idées intéressantes : jeu à deux, tableau de grande dimension avec scrolling d'écran, passage d'un « couloir » à l'autre par portes mobiles. La réalisation est d'un bon niveau mais pour ce qui est de l'originalité, on repassera ! J. H.
★★	13	n.c.	Ah ! Les chevaliers de la table ronde, la quête du Graal, Merlin... Dans ce jeu, vous incarnez le roi Arthur dans cette célèbre quête. Ce jeu Sierra « classique » est bien documenté et les graphismes sont agréables. Malheureusement, sa lenteur sur *ST* est insupportable. J.-L. J.
★★★	13	C	Un jeu d'aventure/rôle en 3D surfaces pleines aux graphismes superbes et à l'animation coulée. Malheureusement, le jeu est très dur, assez lent et le contrôle du personnage est peu pratique. J.-L. J.
★★★	7	C	*Fire and Forget II* n'est pas vraiment une réussite. Non pas que l'adaptation sur *GX 4000* soit très décevante (l'animation est un peu saccadée). C'est surtout le jeu en lui-même qui n'est pas passionnant. Les ennemis sont trop faciles à vaincre, il suffit de tirer à tout va. O. H.
★★★	8	C	*Flip It and Magnose* est bourré de bonnes idées : jeu de plates-formes avec éléments de stratégie, deux joueurs en concurrence sur deux écrans séparés, scénario original. Malheureusement la réalisation médiocre (image confuse, sprites ridiculement petits) en gâche complètement le plaisir. J. H.
★★★	12	C	A l'aide d'une raquette courbe, vous devrez faire rebondir la balle et surmonter les obstacles pour parvenir au but. On se laisse assez facilement prendre au jeu, d'autant que la réalisation est correcte. Seul le scrolling est un peu saccadé. Un jeu assez original. J. H.
★★	10	B	L'adaptation *CPC* de cette fameuse course auto n'est pas une très grande réussite. Si la gestion des virages est intéressante, l'animation de l'ensemble et notamment le scrolling de la piste sont vraiment trop lents pour que l'on y croie à long terme. Dommage. O. H.
★★★★	8	B	Ce petit beat-them-all profite de bruitages de qualité. Mais c'est à peu près là son seul atout. L'animation de votre personnage est brusque et la stratégie du style « je tape partout ». Bref, un programme que nous éviterons. O. H.
★★★★	15	C	Au volant de votre superbe machine, vous allez parcourir les routes américaines. La réalisation est d'un bon niveau avec en particulier un excellent scrolling différentiel. La gestion de l'argent, l'obligation de se plier au code de la route et les épreuves intermédiaires enrichissent le jeu. J. H.
★★	16	C	Une petite boule qui rebondit, des monstres à toucher dans le bon ordre, plein de bonus variés : ce jeu est très distrayant. Les tableaux sont nombreux et un éditeur est fourni. Il est même possible de jouer à deux. J.-L. J.
★★★	12	C	Cette compilation de 4 programmes vous fait profiter des attributs des héros de notre époque et du passé. Avec *Barbarian II* vous affronterez des hordes de troglodytes, dans *Running Man* vous participerez à une course contre la mort dans le futur. *Barbarian II* à lui seul peut justifier l'achat de la compilation. E.C.
★★★★	18	C	Même si l'animation est ici moins souple que sur *PC*, ce logiciel reste l'un des grands du foot micro, aux côtés de *Kick Off II*. Plus difficile à prendre en main que son confrère, il assure finalement un jeu plus complet. Meilleure visibilité du match ici que sur Atari ST. O. H.
★★	18	C	La version *PC* de ce logiciel est très bien réalisée. Sur un *PC* rapide et EGA au minimum, le jeu conserve toutes les qualités de la version *ST* (hit *Tilt* n° 82). On profitera ici de la vue 3D arrière et du contrôle total des passes et tirs. Un seul reproche, les bruitages Adlib sont trop rares ! O. H.
★★★★★	6	n.c.	Explorateur looser, vous avez enfin une chance de vous arracher à la déchéance en sauvant votre fiancée perdue dans la jungle. Ce jeu d'action souffre d'une réalisation vraiment indigne d'un *Amiga* et d'une maniabilité suspecte. En outre, les chargements sont vraiment trop longs. O. S.
★★★	11	B	Aux commandes de votre avion, vous devez éliminer chasseurs et tanks ennemis, tout en récupérant les munitions parachutées. La réalisation est correcte ; l'animation, en particulier, étant rapide et fluide. Mais le manque d'originalité risque d'en lasser plus d'un. Amusant pour quelques parties au mieux. J. H.
★★★★	12	B	On retrouve tout l'humour des Monty Python dans ce programme particulièrement délirant. Mais, à la limite, vous vous amuserez plus en lisant la notice qu'en jouant. Les gags sont drôles, mais vous vous lasserez rapidement car l'action n'est vraiment pas excitante. Pour inconditionnels uniquement. A. H.-L.
★★★	12	C	Incarnant le comte Dracula, vous devez récupérer les talismans pour dominer le monde. Transformez-vous en loup-garou ou en chauve-souris pour passer les obstacles ou combattre. La réalisation est correcte (bien que les capacités de l'*Amiga* ne soient pas réellement exploitées) et le jeu assez prenant. J. H.
★★★★	17	C	La version *GX 4000* de *Pang* n'obtiendra pas 16,73 d'intérêt, mais bien 17 ! Non pas que la réalisation du jeu soit vraiment exceptionnelle (elle est pourtant belle pour une console 8 bits !), mais surtout pour l'originalité et la jouabilité de ce titre fameux (cf. *Tilt* n° 82 page 60). O. H.
★★★	14	C	*Plotting* est un simple jeu d'action/réflexe qui, s'il ne parvient pas à détrôner *Tetris* ou *Welltris*, mérite que l'on s'y frotte. La version *GX 4000* est bien traitée, très proche des versions 16 bits (cf. *Tilt* n° 80 page 53). Seul manque l'éditeur de tableaux. O. H.
★★	5	C	Ce pauvre flipper n'a même pas réussi à intéresser l'amateur que je suis. Les graphismes sont nuls, la mise en couleur... monochrome, les flippers sont poussifs et les bruitages ne sont pas plus vaillants. Seuls les bumpers s'en tirent un peu mieux. A déconseiller même aux mordus du genre. J. H.
★★★	13	C	*Rogue Trooper* est un jeu d'action tiré d'une bande dessinée où vous incarnez un soldat du futur. Vous ramassez des armes, utilisez des éléments du décor et tirez sur tout ce qui bouge. Distrayant. J.-L. J.
★★★	8	B	Ce jeu n'est autre que la version informatisée du « pousse-pousse » où vous devez reproduire un assemblage en permutant les éléments grâce à une case libre. La progression de difficulté est bien menée mais ce programme risque de laisser indifférents tous ceux qui ne sont pas amateurs de casse-tête. J. H.
★★★	14	C	Après les « Ancient Cities », voici les « Future Cities » avec trois nouveaux environnements pour *Sim City* : les Etats-Unis et Europe futuristes, et une colonie lunaire. Attention : *Sim City* n'est pas fourni avec ! J.-L. J.
★★★	10	C	Agent secret, vous allez affronter vos ennemis dans des situations variées. Si les graphismes sont souvent splendides, la lenteur et la médiocrité de l'animation gâchent tout le plaisir. De plus, chaque phase est beaucoup trop uniforme. Un jeu médiocre qui ne fera pas date. J. H.
★★★	14	C	Testé sur *Amiga* dans le n° 34 (RS), *Spell Bound* est un jeu de plates-formes classique dont les seules originalités sont les différents sorts et la possibilité de jouer à deux. Les graphismes sont réussis mais la maniabilité imparfaite et la difficulté excessive excluent ce jeu des « hits ». J.-L. J.
★★★★	15	n.c.	*Stormlord* est un programme relativement ancien, disponible depuis un an sur *ST* et *Amiga* (cf. *Tilt* n° 71 page 81). L'adaptation *PC* est de bonne qualité, si l'on travaille en EGA ou VGA. Un beat-them-all beau, rapide et difficile, un titre important pour les plus purs adeptes. O. H.
★★★	16	C	Skweek est de retour ! Il va devoir, au long des centaines de tableaux de ce jeu, remplir plusieurs types de missions : colorier toutes les cases, libérer les « Skweekettes » ou tuer un certain nombre de monstres. Les options sont nombreuses et le jeu très amusant. J.-L. J.
★★★★	13	B	Vous tenez le rôle d'un savant projeté dans la préhistoire à la suite d'un attentat. Vous devez vous assurer que l'évolution de la Terre va dans le bon sens si vous vouler pouvoir revenir à votre point de départ. *Time Machine* séduira les fans d'aventure/action, d'autant plus que la version *CPC* est soignée. A. H.-L.
★★★★	10	D	*W-Ring* n'est pas un programme inintéressant, mais il y a tellement d'autres shoot-them-up plus excitants sur la *PC Engine* que cela ne vaut pas la peine de l'acheter. Les décors sont plaisants, mais les sprites sont vraiment très petits. En revanche, l'animation est excellente et le décor scrolle en tous sens. A. H.-L.
★★★	15	C	Plusieurs missions pour ce bon jeu en 3D isométrique (type encore trop rare sur 16 bits). Ramassez des diamants dans un monde rempli d'araignées. Un programme difficile mais prenant. J.-L. J.
★★★	15	C	La version *Amiga* est très proche de la version *Atari ST*, le scénario ne présente pas d'innovations particulières ; seuls les sons ont été améliorés (comme d'habitude !). Un bon jeu toujours très difficile. J.-L. J.



Super Famicom : une belle qui se fait désirer

Ceci est un article scandaleux ! La *Super Famicom* est une superbe console 16 bits, avec des jeux faramineux. Le seul – minime – problème, c'est qu'elle n'est tout simplement pas disponible en France. Alors, voilà. On vous fait baver un coup et puis, hop, on remballe. Mais bon, nous, on en a une : autant vous en faire profiter, un tout petit peu...



Elle est arrivée, elle est là.... enfin presque ! Après de longs atermoiements, Nintendo s'est enfin décidé à lancer sa console 16 bits sur le marché. La *Super Famicom* était prête depuis très longtemps, mais le géant japonais n'était pas pressé de la commercialiser tant la *NES* continue de réaliser des scores de vente impressionnants.

Si nous disons qu'elle est presque arrivée, c'est qu'il est encore très difficile de s'en procurer une, tant la demande est importante. Nintendo étant célèbre pour son sens du marketing, il est fort probable que c'est intentionnellement que ce fabriquant introduit la *Super Famicom* sur le marché au compte-gouttes, car il était prévisible que la demande serait aussi forte. Le coup est bien joué, car la *Super Famicom* bénéficie déjà de la réputation de merveille inaccessible que l'on s'arrache, ce qui devrait lui profiter largement. Ni la *PC Engine* ni la *Megadrive* n'ont suscité un tel engouement lors de leur sortie et, d'entrée de jeu, la nouvelle console *Nintendo* marque des points. Lors de la soirée des Tilt d'or, bon nombre d'éditeurs, de programmeurs et de journalistes présents tenaient des paris sur ceux qui parviendraient à mettre la main les premiers sur cette console mythique. Les gagnants sont Shoot Again et Ultima, qui ont réussi à se procurer les deux premiers exemplaires de la *Super Famicom*. Cela relève de l'exploit, car cette console est systématiquement bloquée à l'exportation et, même au Japon, il est actuellement impossible de s'en procurer dans les boutiques. Shoot Again nous a aimablement prêté cette précieuse machine afin que nous puissions la tester à fond (merci Gilles), avec *F-Zero*, le second jeu sorti avec la console, au moment où nous écrivons ces lignes.

Une « grande » 16 bits

Côté esthétique, la *Super Famicom* n'a rien de remarquable, même si elle n'est pas aussi laide que l'ignoble boîte qui habille la *NES*. Mais ne nous arrêtons pas aux apparences. C'est indiscutablement une machine très performante, et je ne me lancerai pas ici dans une énumération de ses caractéristiques de peur de m'endormir en cours de route, d'autant que les lecteurs friands de détails techniques pourront toujours se reporter à l'article paru dans *Tilt* n° 86, page 24. Sans entrer dans l'aspect technique, il faut signaler que l'une de ses caractéristiques qui nous a le plus séduits est la possibilité de sauvegarder les positions, comme les meilleurs scores, ce qui n'est vraiment pas courant sur console, ni la *PC Engine* ni la *Megadrive* ne peuvent en faire autant. Il ne s'agit pas d'un simple gadget, mais d'un avantage très important pour certains types de jeu. En ce qui concerne le branchement, un câble Péritel RGB permet le branchement sur tout moniteur ou téléviseur diposant d'un canal 60 Hz.

La console est fournie avec deux manettes, qui ne comportent pas moins de six boutons. Dire que l'on trouvait déjà la *Megadrive* très sophistiquée avec ses trois boutons ! Quatre boutons classiques sont disposés sur la face de la manette et deux autres se trouvent sur la tranche supérieure. Cette manette est tellement bien conçue que ces six boutons sont très facilement accessibles sans que l'on risque d'attraper des crampes en passant de l'un à l'autre. En revanche, on retrouve toujours les directions à pression comme sur la *NES*. Il sera difficile de créer une manette arcade plus performante, car tout autre positionnement des six boutons que celui d'origine risque fort de poser des problèmes insolubles. Toutefois, si ces boutons sont facilement accessibles, il faut faire de sérieux efforts pour mémoriser leurs fonctions et pour s'en servir sans se tromper. Lorsque vous faites courir Mario au beau milieu d'un groupe d'agresseurs, la moindre erreur est fatale et il est très facile d'actionner un bouton à la place d'un autre lors des premières parties.

Il est vraisemblable que la plupart des programmes qui seront développés sur cette console n'utiliseront sans doute pas la totalité de ces boutons. Il est tout à fait possible de maîtriser un mode de contrôle aussi complexe avec un certain entraînement et cela peut faciliter l'utilisation de programmes plus riches, comme des simulations par exemple.

Super Mario World : le retour du fétiche de Nintendo

A tout seigneur tout honneur, il est évident qu'après la *NES* et la *Game Boy*, la *Super Famicom* se devait d'accueillir Mario , le héros fétiche de Nintendo. *Super Mario World* est donc le premier programme disponible sur cette console, et c'est un plaisir de retrouver Mario pour la première fois sur 16 bits.

Ce nouveau programme est assez proche du *Super Mario Bros III* de la *NES* (qui n'est hélas toujours pas disponible en France !), que ce soit au niveau du concept de jeu comme dans l'esprit du graphisme. Chaque niveau est constitué de plusieurs secteurs très variés, tous aussi passionnants les uns que les autres.

Notre héros saute beaucoup tout au long de cette aventure, que ce soit au-dessus d'un précipice ou sur la tête d'un adversaire pour l'assommer. On retrouve également les bonus cachés et les salles secrètes qui ont fait le succès de la saga. Mais aux côtés de ces ingrédients inhérents aux jeux de cette série, on trouve bon nombre d'innovations dont Nintendo détient le secret. Pour n'en



Super Mario World, excellent, ne vous étonnera pas par ses graphismes, sans commune mesure avec les capacités techniques de la console.

citer que deux, il faut mentionner le dragon et la plume. En frappant certaines pierres, Mario fait apparaître un dragon sur lequel il saute aussitôt. Lorsqu'il chevauche cet animal, notre héros peut voler et il se sert de sa monture pour se débarrasser de certains gêneurs. En effet, le dragon envoie sa longue langue en avant, à la manière d'un caméléon, afin de gober les plantes vénimeuses qui lui barrent le chemin. Quant à la plume, Il suffit à Mario de la récupérer pour se transformer en un super-héros digne de Superman. Il lui est alors possible de sauter plus haut, de freiner sa chute à l'aide d'un parachute, ou encore de courir le long d'une paroi verticale après avoir pris son élan.
Les six boutons de la manette sont utilisés dans ce programme. Les quatre boutons standard servent à sauter, à tourner sur soi-même, à accélérer sa vitesse de déplacement et à tirer (si vous avez récupéré une arme). Quant aux deux boutons placés sur la tranche de la manette, ils permettent de faire scroller l'écran dans un sens ou dans l'autre, ce qui est assez spectaculaire. Toutes ces fonctions ont leur utilité à un moment ou à un autre du jeu. Par exemple, Mario tire dans toutes les directions lorsqu'il tourne sur lui-même en étant Superman, ou encore il peut atteindre certains endroits élevés qu'en montant sur un bloc, puis en accélérant sur une très courte distance pour sauter plus haut. Ce type d'action exige beaucoup de précision et un timing rigoureux, et ce sont des difficultés de ce genre qui font les grands jeux de plates-formes.
Super Mario World est un programme passionnant dont la réalisation est soignée mais ne tire pas le meilleur parti des formidables capacités de la *Super Famicom*. En effet, les graphismes sont juste un peu meilleurs que ceux des précédents épisodes sur 8 bits. En revanche, les couleurs sont fort bien utilisées et certains effets sonores sont très réussis. Par exemple, les effets d'écho, lorsque Mario pénètre dans une caverne, sont particulièrement convaincants. *Super Mario World* figurera certainement parmi les classiques de cette console. On attend les prochains !

F-Zero : Un championnat futuriste

Le second programme publié dès la sortie de la *Super Famicom* est une course de voitures futuriste, dont le moins que l'on puisse dire est qu'elle décoiffe ! Du reste, il ne s'agit pas vraiment de voitures, mais de sortes d'aéroglisseurs qui foncent à toute allure, quelques centimètres au-dessus de la surface de la route. Vous avez le choix entre quatre véhicules qui présentent des caractéristiques différentes. La dernière dispose de la vitesse de pointe la plus élevée, mais elle accélère moins rapidement que les autres, et c'est celle-là que vous devez utiliser si vous voulez battre des records, du moins si vous êtes assez bon conducteur pour ne jamais ralentir. Trois boutons vous permettent d'accélérer, de ralentir, ou d'actionner le turbo et avec ceux qui sont placés sur la tranche de la manette, vous pouvez négocier des virages plus serrés en inclinant votre véhicule dans la direction choisie. Les différents circuits sont plus ou moins compliqués et certains comportent des séries de virages en S qui mettront vos réflexes à rude épreuve. Dans les virages, des bandes striées sont disposées de chaque côté de la route et votre véhicule ralentit lorsqu'il roule dessus. Un marquage de lignes rouges est visible sur un côté d'une des lignes droites de chaque circuit et votre véhicule reprend de l'énergie en roulant dessus. Il faut absolument y passer lorsque votre niveau d'énergie est bas (il diminue à chaque choc contre la bordure de la route ou lorsque vous heurtez un autre véhicule), car votre voiture explose lorsqu'il tombe à zéro et la course est alors finie pour vous.
Vous avez le choix entre participer au championnat, ou tenter un record du circuit, seul ou face à un autre véhicule contrôlé par l'ordinateur. Le championnat, qui se déroule dans trois ligues comportant plusieurs circuits, est assez classique avec un classement général, ainsi qu'une possibilité de sauvegarde de votre position ; il faut terminer dans les trois premiers pour pouvoir participer à la course suivante. A chaque nouvelle course, vous partez en quatrième position. Dans le mode record, vous concourez seul, ou face à un autre véhicule, afin de tenter de battre le record du circuit. Lorsque l'on maîtrise parfaitement ce programme c'est la course à deux qui permet de réaliser les meilleurs temps, car il est possible de prendre encore plus de vitesse en s'arrangeant pour que le véhicule qui vous suit vienne vous heurter par l'arrière. Cela est réalisable grâce à une icône qui apparaît sur l'écran pour indiquer la position précise d'un véhicule qui va tenter de vous doubler. La sauvegarde des scores constitue ici une puissante motivation.
F-Zero bénéficie d'une réalisation impressionnante qui augure bien des futurs programmes sur cette console. Les graphismes sont agréables, surtout en ce qui concerne les décors, mais c'est avant tout l'animation qui est le point fort : en effet, elle est très rapide et les décors défilent de manière très fluide. *F-Zero* est un jeu époustouflant auquel pas un fan de courses automobiles ne pourra résister.



F Zéro est la course de voitures que tout joueur a rêvé de posséder. L'animation est d'une fluidité qui laisse penser que la Megadrive de Sega n'a qu'à bien se tenir...

Perspectives d'avenir

Selon toute vraisemblance, il n'y a pas de soucis à se faire pour l'avenir de cette console. Après le triomphe de la *NES* et le succès de la *Game Boy*, l'image de marque de Nintendo et son implantation devraient assurer un démarrage sur les chapeaux de roues à la *Super Famicom*. De plus, cette machine est encore plus performante que ses concurrentes et le savoir-faire de Nintendo en ce qui concerne les jeux est indiscutable. Les éditeurs ne s'y trompent pas et se battent pour acheter à prix d'or le droit de développer des programmes sur cette console. La *Super Famicom* dispose vraiment de tous les atouts pour faire une belle carrière ; s'il y a une valeur sûre aujourd'hui, c'est bien cette console.
En ce qui concerne l'Europe, il est probable que ce bel avenir ne soit pas pour demain. En effet, lors de la conférence de presse donnée à l'occasion du lancement de la *Game Boy*, le représentant de Nintendo annonçait que la *Super Famicom* ne serait pas commercialisée en Europe avant deux ou trois ans, en raison du succès que commence seulement à remporter la *NES* dans nos pays. Depuis, de vagues rumeurs avancent la date d'une commercialisation courant 1992, mais rien n'est sûr. Peu d'entre nous parviendront à se procurer une *Super Famicom* et quelques cartouches dans un avenir proche, et le prix en sera sûrement élevé ! Mais cette console fait tellement rêver que l'on peut toujours espérer un miracle. Mr Nintendo, je vous en supplie, vendez-nous votre belle console.

Alain Huyghues-Lacour

GAGNEZ

1 AMIGA 500

grâce à notre jeu de Réseau :
"TORPILLES DANS LE PACIFIQUE"
du 17 janvier au 07 février 1991.





GAGNEZ

2 PC ENGINE

ainsi que de nombreux autres
cadeaux avec "JACKPOT"
du 24 janvier au 21 février 1991.

3615 TILT

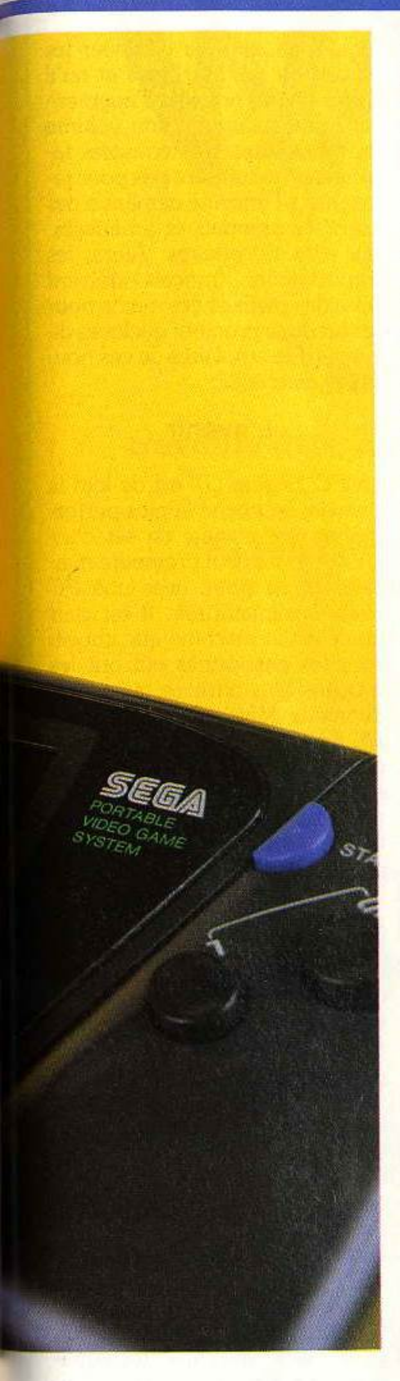
1. DIRECT : Communiquez en toute liberté
2. BAL : 10 000 Pseudos vous attendent
3. SALONS : Laissez votre message
4. FORUMS : Votre avis nous intéresse : exprimez-vous
5. SOS AVENTURE : La solution à vos problèmes
6. POKES : L'accès à l'Immortalité
7. SOLUTIONS : Les solutions complètes de TILT
8. PLANS
9. HELP : TILT REPOND Des animateurs spécialisés répondent à toutes vos questions
10. PREVIEWS : Logiciels en cours de création
11. CATALOGUE : SOFTS Les nouveaux logiciels
12. INFOS
13. LES ADRESSES
14. LES PETITES ANNONCES
15. HIT PARADE : Votez pour votre jeu favori
16. PROCHAIN TILT
17. JEU DE RESEAU
18. JEUX PRIMES



Game Gear / PC Engine GT : la guerre...

Cette fois, ça va vraiment saigner dans les chaumières ! Les deux nouvelles consoles portables lancées par NEC et Sega sont prodigieuses. Mais si les deux machines se valent en performances pures, la *NEC* domine aujourd'hui sa rivale grâce à sa totale compatibilité avec toutes les cartouches de la *PC Engine*. A.H.-L. ne s'y est pas trompé : il s'est offert une *PC Engine GT*. Jouer à *Devil Crush* dans le métro, procure des sensations assez fabuleuses...

Sega vient de créer la *Game Gear* car il ne pouvait pas négliger un marché aussi prometteur que celui des consoles portables, machines qui ont un bel avenir devant elles. Le succès mondial du *Game Boy* suffit à le prouver.
La *Game Gear* n'est pas trop grande pour une console portable : 20×11 cm, c'est un peu plus que le *Game Boy* et nettement moins que la *Lynx*. Un peu trop grande pour tenir dans une poche, elle n'est pas encombrante et offre une excellente prise en main. L'écran à cristaux liquides, qui mesure



5×6,5 cm, présente une résolution de 160×146 en affichant 16 couleurs choisies parmi une palette de 4 096 couleurs. Les capacités sonores de cette console sont également satisfaisantes : 3 voies en stéréo. Bien sûr, vous pouvez brancher des écouteurs pour en profiter sans gêner votre entourage. La *Game Gear* dispose également d'un câble permettant de relier deux machines pour jouer à plusieurs, ainsi qu'un second câble qui se connecte sur un allume-cigare de voiture. Cette console est alimentée par 6 piles de type AA (walkman). La *Game Gear* dispose d'un atout important face à ses concurrentes : il s'agit d'un minuscule tuner qui vous permet de transformer votre console en TV de poche.

Voilà de quoi rêver, mais il convient de préciser qu'il ne vous servira à rien de vous le procurer en import car il ne correspond pas aux normes françaises, résultat : votre écran restera désespérément vide. En revanche, un tuner compatible avec les émissions françaises serait sans doute disponible dans le cas où Virgin commercialiserait officiellement cette console en France. Virgin n'a pas encore pris de décision définitive à ce sujet, mais il est fort possible que la *Game Gear* soit distribuée en France courant 1991, à un prix situé aux alentours de 1 000 F.

Une mini ludothèque

Au niveau de la ludothèque, la *Game Gear* ne dispose encore que de trois jeux, *Super Monaco Grand Prix, Columns* et *Pengo* qui sont sortis en même temps que la console. D'autres cartouches seront publiées d'ici à la fin de l'année. Parmi les titres prévus, on peut citer quelques classiques comme *Wonder Boy, G-Lock* (le jeu d'arcade qui fait suite à *Afterburner*), ainsi qu'une simulation de base-ball. Il semble donc que la ludothèque de cette nouvelle console s'aligne sur celle de la *Master System*. La priorité reste toujours à l'arcade et aux sports, mais il est possible que les jeux d'action/réflexion soient plus présents que sur la *Master System*.

Super Monaco Grand Prix est une conversion assez libre du célèbre jeu d'arcade de Sega. Ce programme vous propose de participer au championnat du monde de Formule 1 sur 16 grands circuits internationaux. Vous avez le choix entre plusieurs types d'ailes, de moteurs ou de pneus et vous pouvez également opter pour des vitesses manuelles ou automatiques. Un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec les différents circuits et il est possible de jouer à deux en connectant les machines. Les courses sont passionnantes, car l'impression de vitesse est fort bien rendue et la jouabilité est excellente. C'est un véritable plaisir de découvrir une course de Formule 1 de cette qualité sur une console portable et ceux qui craqueront pour la *Game Gear* ne parviendront pas à lâcher ce programme.

Columns est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega, qui s'inspire à la fois de *Tetris* et de *Klax*. Les pièces qui descendent dans le récipient sont composées de trois boules de couleurs différentes et il faut les disposer de manière à obtenir des lignes d'une même couleur. Contrairement à ce qui se passe dans *Tetris*, les pièces ne tournent pas sur elles-mêmes, mais on peut modifier l'ordre des couleurs. Cette version est pratiquement identique à celle de la *Megadrive*. Pas un amateur de jeux d'action/réflexion ne pourrait ignorer ce programme passionnant. C'est vraiment le type de jeu qui se prête parfaitement à une conversion sur console de poche.

Pengo, enfin, est un jeu d'arcade assez ancien, dans lequel vous dirigez un pingouin. Le jeu consiste à aligner les trois diamants disséminés dans chaque tableau. Il faut éviter tout contact avec les drôles de créatures qui rôdent autour de vous, mais vous pouvez vous en débarrasser en les écrasant sous un bloc de glace que vous faites glisser dans leur direction. Ce programme sans prétention est très amusant et la réalisation est efficace, avec notamment une animation rapide.

Une 16 bits portable ?

Il y a quelques mois, des rumeurs laissaient entendre que la nouvelle console portable de Sega serait une 16 bits, dans la lignée de la *Megadrive*. En fait, la *Game Gear* est une 8 bits légèrement plus performante que la *Master System*. Les graphismes sont colorés et l'animation rapide, mais on est un peu déçu par les bruitages, équivalents à ceux de la *Master System*, alors que la *Game Gear* a des capacités sonores supérieures à celles de cette console. N'oublions pas que nous disposons seulement des trois premiers jeux développés sur cette machine, les suivants devraient être plus performants... Ces trois premiers programmes sont aussi classiques que ludiques et on peut faire confiance à Sega pour que la ludothèque de la *Game Gear* s'enrichisse rapidement de jeux de qualité.

PC Engine GT, une petite sœur pour la 16 bits de NEC

NEC se lance également sur le marché des consoles portables avec la *PC Engine GT* (*Turbo Express* étant le nom de la version américaine de cette machine). Cette console présente une forme proche de celle du *Game Boy* et elle est légèrement plus grande que ce dernier, sans être trop encombrante. Sa taille est de 18×10 cm et l'écran ne fait que 5,5×4,5 cm, mais cela est compensé par une excellente définition d'image. En effet, la résolution est de 320×244 et 256 couleurs, choisies parmi une palette de 512, sont affichables simultanément.

Cette console présente de bonnes capacités sonores, que l'on peut vraiment apprécier en utilisant des écouteurs. La *PC Engine GT* est alimentée par six piles de type AA (walkman), mais il faut bien reconnaître que son autonomie est assez limitée. En effet, les piles ne tiennent pas plus d'une heure et demie, ce qui est assez peu, mais cela n'est guère surprenant pour une machine de cette qualité ; heureusement, il est toujours possible d'utiliser un adaptateur.

A l'instar de ses concurrentes, la *PC Engine GT* dispose d'un câble permettant de relier plusieurs machines entre elles, ainsi que d'un second câble qui peut se brancher sur l'allume-cigare d'une voiture.

Tout comme la *Game Gear*, cette console dispose d'un petit tuner qui lui permet de recevoir des émissions de télévision. Mais le problème est toujours le même : le standard NTNC ne vous permet pas de recevoir les émissions françaises et ce superbe accessoire ne vous sert donc strictement à rien.

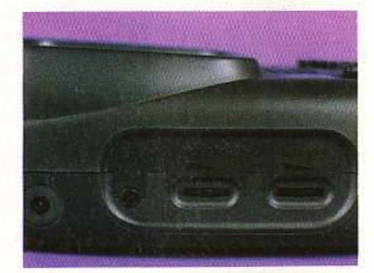
Jamais console n'a disposé dès sa sortie d'une ludothèque aussi vaste. En effet, la compatibilité totale avec la ludothèque de la *PC Engine* permet à la *PC Engine GT* de disposer de plus de 200 programmes de qualité. Au cas où vous auriez la possibilité de vous faire ramener une *Turbo Express* des Etats-Unis, il faut tenir compte du fait que les cartes japonaises et américaines ne sont pas compatibles, vous ne pourriez donc pas utiliser les cartouches distribuées en France. Mais, répétons-le, la *PC Engine*

La GT : 90 minutes d'autonomie.

GT est totalement compatible avec toutes les cartes disponibles en France. Cette ludothèque constitue indiscutablement l'un des principaux atouts de cette console.
Toutefois, il y a un revers à cette médaille : ces jeux n'ont pas été conçus spécialement pour une console portable, mais pour une machine tournant sur un téléviseur ou un moniteur, ce qui fait une différence notable. En effet, certains programmes qui présentent des sprites de petite taille, ou encore un jeu comme *Triple Battle F1* avec ses trois fenêtres graphiques superposées, ne sont pas à leur avantage sur la *PC Engine GT*.
En revanche, il faut reconnaître qu'une bonne partie des jeux de la *PC Engine* supportent très bien le passage sur console de poche. Ils peuvent même y gagner dans certains cas, car la réduction de la taille de l'image peut affiner les graphismes d'un programme. De plus, il est important de signaler que tous les programmes de la *PC Engine* qui se jouent à deux devraient pouvoir être utilisés en connectant deux machines.
Nous devons quand même signaler que cette information est au conditionnel, car nous n'avons pas encore pu mettre la main sur une seconde machine pour vérifier cette possibilité, au moment où nous écrivons ces lignes. Il est indiscutable que cette ludothèque est impressionnante, tant sur le plan de la qualité que de la quantité, et qu'il est assez fabuleux de disposer de jeux aussi réussis sur une petite console de poche.

Game Gear vs PC Engine GT : la guerre des ventes

Ces deux consoles portables ont approximativement la même taille et toutes deux offrent une excellente ergonomie, mais l'écran de la *PC Engine GT* est net-



La GT Turbo : plus performante.



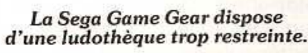
Le tuner de la Turbo GT se visse sur la console.

tement plus petit que celui de sa concurrente. Le second avantage de la *Game Gear* est de disposer d'une autonomie nettement plus large, facteur non négligeable. En effet, il est quand même fort coûteux de changer les six piles de la *PC Engine GT* au bout d'une heure et demie de jeu, à moins de disposer d'un chargeur et d'un bon stock de piles rechargeables. En revanche, cette dernière l'emporte très largement au niveau des capacités : animation plus rapide, meilleure définition d'image, mémoire écran et quantité de couleurs affichables simultanément.
Sur le plan des accessoires, les deux machines sont à égalité : elles disposent toutes les deux d'un câble de raccordement pour plusieurs machines, d'un second câble pour l'alimenter sur un allume-cigare et d'un tuner en NTNC. Toutefois, la *Game Gear* pourrait prendre l'avantage sur sa concurrente à ce niveau, si Virgin décidait de la commercialiser officiellement dans notre pays, le tuner étant alors adapté aux normes françaises. En ce qui concerne la ludothèque, la *PC Engine GT* dispose d'un avantage écrasant : plus de 200 programmes contre trois ! Il est certain que Sega réalisera rapidement d'autres programmes pour sa machine, mais il est évident qu'elle ne pourra pas combler un tel retard sur sa concurrente. D'autre part, il ne faut surtout pas oublier que l'avantage se situe également au niveau de la qualité des programmes et que les capacités de la *Game Gear* ne peuvent en aucune façon égaler celles de sa concurrente. Bien que ces deux machines soient des 8 bits, il est indiscutable que les capacités de la *PC Engine GT* la placent au même rang qu'une 16 bits. L'écart entre les deux machines est pratiquement équivalent à celui qui existe entre la *Sega Master System* et la *PC Engine*.
La *PC Engine GT* est nettement plus chère que la *Game Gear*. A titre indicatif, Shoot Again vend la *Game Gear* avec trois jeux au prix de 1 790 F et la *PC Engine GT* sans jeu au prix de 2 790 F. Cette importante différence de prix pourrait bien faire pencher la balance du côté de la *Game Gear*, sauf pour ceux qui disposent déjà d'une *PC Engine* et qui devraient craquer pour la portable. En effet, ceux-ci feront des économies par la suite, dans la mesure où ils disposent déjà des jeux. Toutefois, il faut dire que la différence de prix entre ces deux consoles pourrait encore s'accentuer si Virgin se décidait à commercialiser officiellement la *Game Gear* dans notre pays. Dans ce cas, le prix de vente envisagé pour cette console tournerait autour de de 1 000 F, ce qui donnerait un rapport qualité/prix performant.
Il est actuellement très difficile de trouver ces deux consoles et cela ne devrait pas changer dans les prochains mois. En effet, les rares boutiques parisiennes qui les vendent ne disposent que d'arrivages très limités, qui ne suffiront même pas à honorer toutes les précommandes. Une seule firme japonaise est actuellement capable de fabriquer les écrans de ces machines et qu'il ne lui est pas possible d'augmenter immédiatement son volume de fabrication. Les consoles fabriquées ne suffisent pas pour répondre à l'énorme demande des marchés japonais et américain, qui sont prioritaires. Alors, les importateurs français doivent faire des pieds et des mains pour tenter de se procurer quelques dizaines d'exemplaires de ces nouvelles machines.

L'avenir

La *PC Engine GT* est de loin la console de poche la plus performante, car aucune de ses concurrentes ne peut prétendre rivaliser sur ce point avec une *PC Engine* miniaturisée. Il est clair que c'est la machine que choisiront les passionnés qui ont les moyens de s'offrir ce qui se fait de mieux. Mais, pour l'instant, la *PC Engine GT* ne peut occuper qu'une position très marginale sur le marché, en raison de son prix trop élevé et de sa faible diffusion ; cela devrait s'améliorer d'ici à la fin de 1991 et cette machine pourrait alors remporter un certain succès.
Le problème est le même en ce qui concerne la *Game Gear*, d'autant plus que cette console n'attirera même pas les passionnés qui lui préféreront la *PC Engine GT* en raison de ses capacité supérieures et de sa formidable ludothèque. En revanche, la *Game Gear* pourrait sans doute s'imposer si Virgin prenait la décision de la commercialiser à un prix compétitif.
L'avenir est donc encore très incertain pour ces deux consoles portables, d'autant plus qu'il ne faut pas oublier le *Game Boy* qui, en dépit de ses capacités beaucoup plus modestes est un redoutable concurrent du fait de son implantation, de son prix très attractif et de la qualité de sa ludothèque. A suivre...

Alain Huyghues-Lacour



La Sega Game Gear dispose d'une ludothèque trop restreinte.



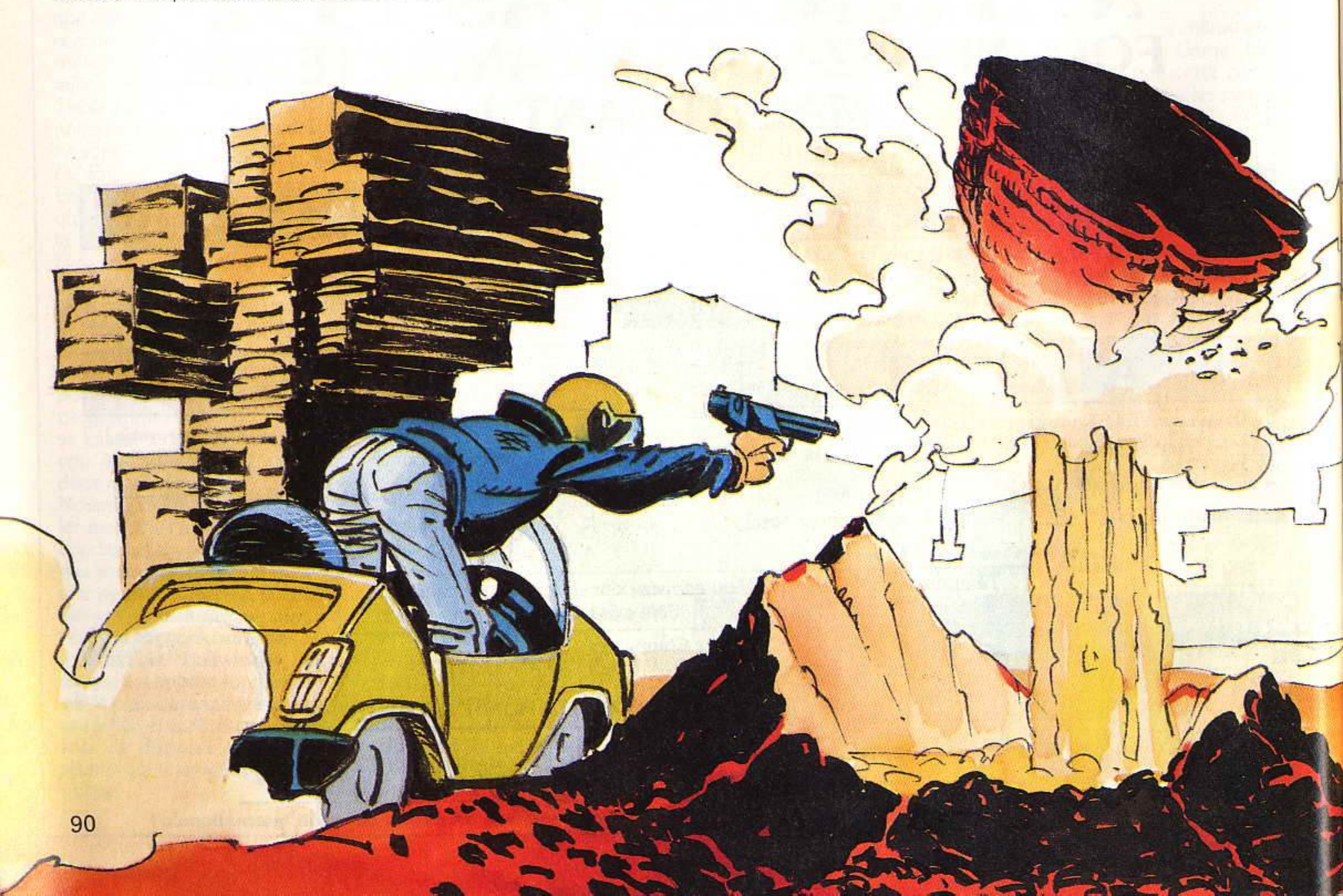
Nitro, turbo, bobo !

Vroum, vroum, me voilà *Vraaaaaaaaouum* de retour, moi-je Nicalainas Huyghues-Lacourlos, en direct de *Vrrrrrroooooaaaaaaa* Montlhéry. Comment ? Je l'ai déjà fait le mois dernier, celui-là. Ah bon, je peux pas le réutiliser tout de suite. Bon, tant pis pour vous. Je serai donc bref : ce challenge inoubliable traite par le menu des courses de voitures vues d'avion. Quelles sont les meilleures ? Quelles sont les plus nulles ? A.H.-L. Le Grand répond en détail à toutes ces bouleversantes questions. Et maintenant, chers petits amis, je vous dis au mois prochain pour de nouvelles et passionnantes aventures...

Il existe plusieurs manières de réaliser une course automobile sur micro, mais deux se sont imposées comme standards. Venus des salles d'arcade, ces deux types ont été créés par Atari Games. Le premier est apparu avec *Pole Position*, une course en 3D dont les clones ne se comptent plus et qui inspire encore bien des programmes. Le second programme est *Super Sprint*, une course automobile vue de dessus qui présente la particularité de se jouer à deux. La borne d'arcade de ce jeu est munie d'un volant et d'une pédale d'accélérateur, ce qui est fort plaisant. C'est ce second standard qui nous intéresse ici, car ce genre est revenu à la mode après une éclipse de deux ans. *Super Cars* a ouvert le bal voilà quelques mois, puis nous avons vu arriver quatre autres programmes en fin d'année. Il s'agit de *Nitro, Super Off Road, Badlands* et *Jupiter's Masterdrive.* Enfin, il est à noter que si *Badlands* et *Super Off Road* sont des conversions de jeux d'arcade, les trois autres sont des programmes originaux.
Traditionnellement, les jeux de ce type se déroulent sur des circuits de la taille d'un écran, ce qui permet de connaître la position des autres véhicules et de jouer à plusieurs. Mais une nouvelle génération de jeux présente des circuits beaucoup plus longs, défilant en scrolling multidirectionnel, ce qui est le cas de trois des programmes de ce challenge.

LES CIRCUITS

Badlands est le programme le plus proche de *Super Sprint*, ce qui n'est guère étonnant dans la mesure où ce sont deux jeux



d'arcade d'Atari Games. Ses huit circuits sont très proches de ceux de *Super Sprint* : ils tiennent sur un écran et comportent des croisements et des tunnels. On retrouve également des grilles qui s'ouvrent ou se referment de manière aléatoire. Vous pouvez gagner un temps précieux en empruntant ces raccourcis, mais attention à ne pas passer au moment où la grille se referme, sinon votre voiture sera broyée. L'hélicoptère de secours vous amènera alors un autre véhicule, mais il sera très difficile de combler le retard sur vos concurrents. Méfiez-vous également des flaques d'huile qui vous font perdre le contrôle de votre véhicule.
Autre point commun avec *Super Sprint*, les barres sortant du sol de manière aléatoire sur certaines portions de circuits. Il faut de bons réflexes pour les éviter. Une fois que vous avez concouru sur les huit circuits, vous reprenez toute la série depuis le début, mais avec de nouveaux obstacles, ce qui augmente très sensiblement le niveau de difficulté. *Badlands* n'apporte aucune innovation au niveau des parcours et les bonus sont peu nombreux. Il s'agit exclusivement de clés qui vous permettent d'acheter des équipements entre deux courses.
Super Off Road, à l'instar de *Badlands*, ne présente que huit circuits différents qui tiennent sur un écran. Toutefois, vous parcourez chacun d'eux dans un sens, puis dans l'autre lors d'une course ultérieure, ce qui introduit une certaine variété. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, *Super Off Road* est une course de 4×4. Les circuits sont donc particulièrement accidentés. Les pistes sont parsemées d'obstacles en tout genre : cratères, dos-d'âne, pentes abruptes, tas de sable, trous remplis d'eau, etc. Lors de la course, vous pouvez ramasser les sacs d'or qui apparaissent de temps à autre sur la piste, ainsi que des recharges de nitro qui vous donnent des accélérations foudroyantes dans les lignes droites.



Badlands : il faut rester en première place.

Super Cars fut l'un des premiers programmes de ce type à innover en présentant de longs circuits défilant en scrolling multidirectionnel. Vous concourez sur neuf circuits différents, ensuite vous reprenez les mêmes parcours, mais avec nettement plus d'obstacles. Ces parcours fort bien conçus requerront tous vos talents de pilote. Il vous faudra beaucoup d'habileté pour négocier les virages, très serrés, et éviter de rouler sur des flaques d'huile. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, *Super Cars* ne présente aucun bonus. Vous améliorez les performances de votre véhicule avec l'argent que vous gagnez en terminant une course parmi les trois premiers.



Super Cars, version Atari ST.

Nitro est le programme le plus riche de ce challenge au niveau des circuits. Il ne présente pas moins de trente-deux longs parcours qui défilent en scrolling multidirectionnel. Les courses se déroulent sur différents types de terrain et les parcours sont assez complexes, dans la mesure où vous avez souvent le choix entre plusieurs voies. Il n'est pas toujours facile de trouver son chemin lors des premières parties. Heureusement, des flèches disposées sur le sol vous aident à vous repérer.
Au niveau des circuits, *Nitro* présente deux innovations intéressantes. Tout d'abord, il y a des parcours de nuit dans lesquels vous vous dirigez à la lumière des phares, ce qui est assez déconcertant dans un premier temps. Vous pouvez également vous guider en suivant la ligne jaune centrale qui est légèrement phosphorescente, mais cela ne vous permet pas d'éviter les obstacles. Une

fois familiarisé avec les différents circuits, les épreuves nocturnes sont particulièrement plaisantes. La seconde innovation de ce programme, ce sont les raccourcis que l'on prend en quittant la route, ou en détruisant les *bumpers* qui interdisent certaines voies. Bien sûr, votre véhicule ralentit lorsqu'il roule sur un trottoir ou à travers champs, et vous courez le risque d'entrer en collision avec un arbre ou un bâtiment. Mais cela peut quand même se révéler très rentable car certains raccourcis vous permettent de distancer largement vos concurrents.

Sur la route, il faut éviter les *bumpers* qui occupent une partie de la chaussée, ainsi que des flaques qui vous font ralentir ou même perdre le contrôle de votre véhicule. Il faut aussi faire attention à ne pas écraser les piétons qui traversent la route. Vous seriez, de plus, pénalisé. Au contraire, dans certains circuits, vous gagnez des points en faisant la chasse aux piétons (Beurk ! NDLR), mais vous êtes prévenu au préalable. Il convient de préciser que si les notices *ST* et *Amiga* mentionnent ces piétons, ils ne sont présents que sur la version *ST*. En ce qui concerne l'équipement de votre véhicule, vous pouvez l'améliorer en roulant sur des icônes, ou encore en ramassant celles qui traversent l'écran, surtout celles qui vous permettent de récupérer du carburant.

Jupiter's Masterdrive se joue sur dix-huit circuits différents. Ceux-ci présentent une alternance entre des circuits de course traditionnels et des parcours de bonus, ce qui a pour effet de varier agréablement l'action. Dans les deux cas, les parcours sont assez longs et défilent en scrolling multidirectionnel. Les circuits de course sont bordés de murs qui vous empêchent de quitter la route, et sur lesquels votre véhicule rebondit. Mais ce n'est pas vraiment un avantage car ces chocs endommagent sérieusement votre voiture. La route est parsemée de symboles. Certains vous procurent une brusque accélération durant quelques secondes ou vous ralentissent, tandis que d'autres modifient votre trajectoire. Quant aux *bumpers*, ils font rebondir votre véhicule dans une direction aléatoire.

Les parcours de bonus sont totalement différents des circuits précédents et ils n'ont aucun équivalent dans les autres programmes de ce type. Ces épreuves se déroulent dans de grands espaces comportant de nombreux obstacles infranchissables. Vous surveillez le scanner situé en bas de l'écran afin de localiser la position des bonus qui peuvent apparaître n'importe où et vous foncez afin de les récupérer avant votre adversaire. Vous pouvez quitter la route pour couper au plus court, si vous êtes prêt à prendre le risque d'endommager sérieusement votre voiture en percutant des obstacles. De nombreuses icônes sont disséminées dans les circuits comme dans les parcours de bonus et il suffit de rouler dessus pour les récupérer. Certaines vous rendent invincible durant quelques instants, d'autres vous permettent de récupérer des crédits ou des munitions et le point d'interrogation modifie les caractéristiques de votre véhicule de manière aléatoire. Mais les deux icônes les plus importantes sont celles qui vous procurent du carburant ou qui réparent les dommages causés à votre véhicule.

Au niveau des circuits, *Jupiter's Masterdrive* est aussi riche que *Nitro*, car le faible nombre de parcours est compensé par l'alternance entre les courses et les parcours de bonus. D'autre part, *Jupiter's Masterdrive* est le seul programme de ce type à présenter un mode d'entraînement permettant de se familiariser avec les différents circuits.

Jupiter's : le magasin le plus complet.

Nitro : n'oubliez pas le carburant.



Super Off Road : ne vous laissez pas distraire.



Badlands : achetez quelques missiles.

LES VÉHICULES

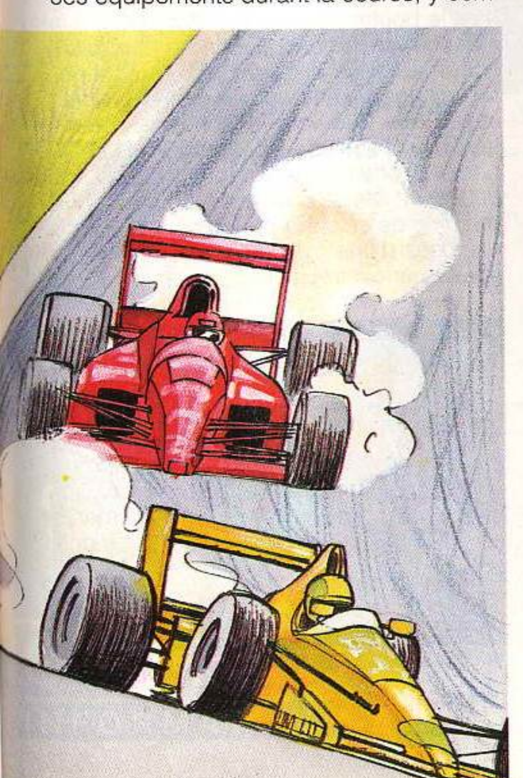
Badlands ne vous laisse pas choisir votre véhicule, mais vous pouvez améliorer ses performances grâce aux bonus obtenus en course. Vous passez au magasin après chaque épreuve et, si vos moyens vous le permettent, vous améliorez vos pneus, votre turbo ou votre vitesse de pointe. Si vous êtes d'humeur agressive, vous pouvez également acheter des missiles qui vous serviront à détruire les véhicules de vos concurrents, ce qui les oblige à attendre l'hélicoptère de secours. Mais comme vos adversaires ont la possibilité de faire de même, mieux vaut acquérir un écran protecteur qui arrête les tirs ennemis. En ce qui concerne les missiles, il faut préciser que l'on peut également en ramasser sur la piste et que d'autres peuvent apparaître lorsque vous détruisez certains éléments du décor.

Super Off Road ne vous laisse pas non plus le choix entre plusieurs véhicules et il faut donc se contenter du 4x4 de base. Mais bien sûr, vous pouvez améliorer ses performances avec l'argent gagné lors des courses. Vous vous rendez au magasin entre chaque course pour y acheter différents types de pneus ou d'amortisseurs, afin d'améliorer la tenue de route de votre véhicule. Vous pouvez augmenter son accélération et sa vitesse de pointe ou encore acheter des unités de *nitro*. En revanche, il n'est pas possible de se procurer des armes pour tirer sur ses adversaires, car c'est une compétition sportive à la loyale.

Super Cars vous attribue un véhicule plus performant une fois que vous aurez gagné beaucoup d'argent en participant à de nombreuses courses. En revanche, vous pouvez passer au garage avant chaque course afin d'acheter divers équipements des plus efficaces. Le *power steering* permet de négocier des virages très serrés, le *spin assist* a pour effet de replacer automatiquement votre véhicule dans la bonne direction après une série de tête-à-queue et le blindage latéral fait tourner les autres

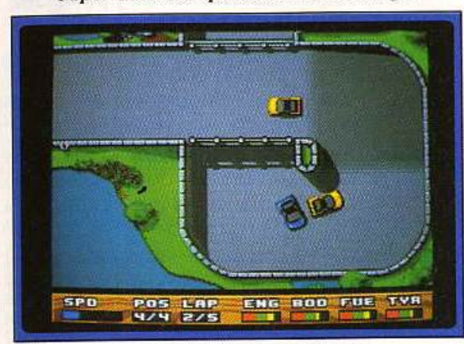
concurrents lorsque vous les percutez sur le côté. Vous pouvez améliorer certaines performances de votre véhicule : accélération, vitesse de pointe, ou encore puissance de freinage. Il est également très judicieux d'acheter des missiles avant et arrière, afin de pouvoir se débarrasser d'un gêneur. Mais, attention, vous ne pouvez utiliser qu'un missile avant et un missile arrière durant chaque course. Les véhicules détruits par un missile restent immobilisés au beau milieu de la route et il faut les éviter en repassant à cet endroit lors des tours suivants. D'autre part, vous disposez de quatre cadrans qui vous donnent de précieux renseignements sur votre véhicule. Vous pouvez ainsi connaître précisément l'état de votre moteur, de vos pneus ou de votre carrosserie, ainsi que la quantité de carburant qu'il vous reste. Il est possible d'effectuer toutes les réparations nécessaires et de refaire le plein d'essence dans le garage, moyennant finances.

Nitro vous offre le choix entre trois types de véhicules qui se différencient par la consommation de carburant, la tenue de route et les performances hors piste. Vous le sélectionnez avant chaque course, en tenant compte de vos disponibilités en carburant et du type de terrain. Vous passez au magasin après chaque épreuve afin d'améliorer les performances de votre voiture. Les équipements disponibles ont un effet sur la vitesse de pointe, l'accélération ou l'adhérence à la route. Ne négligez pas non plus d'acquérir un *nitro*, qui vous procure des accélérations foudroyantes. Vous pouvez également effectuer des réparations, ce qui est fort utile car les collisions altèrent nettement la direction des véhicules. Mais avant tout, vous devez refaire vos réserves de carburant car une panne en course vous serait fatale. Vous pouvez récupérer tous ces équipements durant la course, y compris le carburant, mais mieux vaut s'équiper avant le départ.





Super Cars : des parcours en scrolling...



...et une jouabilité parfaite.

Jupiter's Masterdrive ne vous offre pas le choix entre plusieurs véhicules, mais celui-ci est différent à chaque épreuve. Votre voiture est dotée de caractéristiques particulières, adaptées à chaque type de terrain. L'une des innovations de ce programme est la présence de trois jauges disposées sur le côté de l'écran, qui vous permettent de connaître avec précision l'état de votre véhicule.

L'une d'elles vous indique combien de chocs votre véhicule peut encore supporter avant d'être détruit. Lorsque ce niveau se rapproche de zéro, vous devez ramasser une icône de réparation au plus vite si vous ne voulez pas faire l'achat d'un nouveau véhicule. La seconde correspond au niveau du réservoir. Si vous tombez en panne, il vous faudra vous traîner lentement jusqu'à une icône de carburant, s'il y en a une à proximité. Enfin, la troisième jauge vous permet de connaître la quantité de munitions dont vous disposez. Avant chaque épreuve, vous passez faire quelques achats dans le magasin. Vous pouvez améliorer différentes caractéristiques de votre véhicule : vitesse de pointe, accélération, freinage, résistance aux chocs et consommation de carburant. Il est également possible de se procurer un canon pour tirer sur les autres concurrents, ce qui leur fait perdre le contrôle de leur véhicule durant quelques instants. Toutefois, ne faites pas la folie de dépenser tout votre argent en équipements. Il est conseillé de garder en permanence 5 000 crédits sur votre compte afin de pouvoir acheter un nouveau véhicule au cas où le vôtre serait détruit. Le magasin de *Jupiter's Masterdrive* est plus complet que ceux des autres programmes de ce challenge. On peut y acheter un nouveau véhicule, mais également jouer au jackpot en utilisant les jetons ramassés durant la course. Si vous avez de la chance, vous pouvez gagner d'importantes sommes d'argent qui vous permettront de vous équiper plus rapidement.

LA COMPÉTITION

Badlands se joue seul ou à deux mais, dans un cas comme dans l'autre, trois voitures participent à la course. Le but du jeu consiste à tenir le plus longtemps possible, ce qui n'est pas toujours évident dans la mesure où le joueur qui franchit la ligne d'arrivée après une voiture contrôlée par l'ordinateur est éliminé. Vous disposez quand même de deux crédits pour continuer la partie, mais vous n'avez droit à l'erreur que trois fois. En revanche, la destruction de votre véhicule n'entraîne pas une élimination, car une nouvelle voiture vous est tout de suite attribuée.

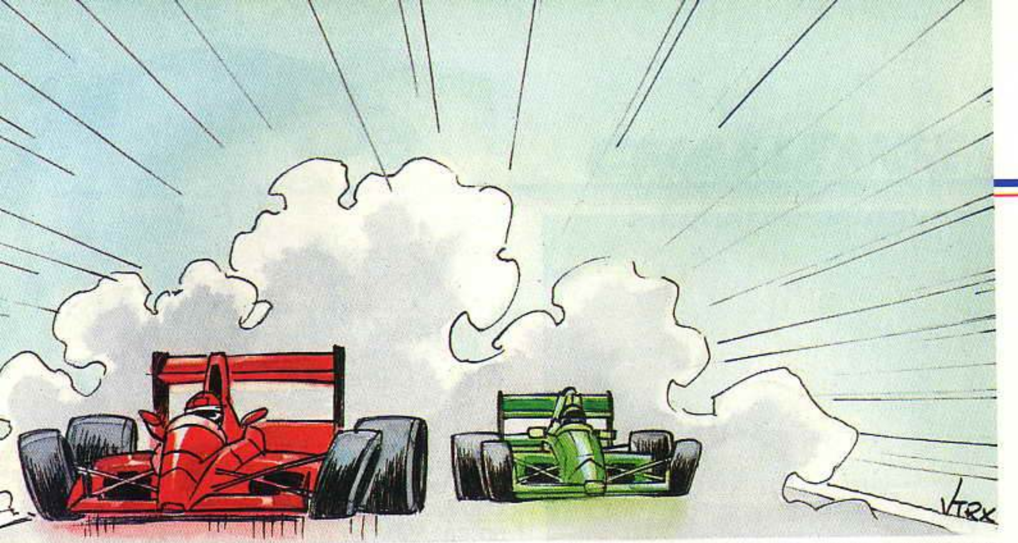
Super Off Road vous permet de jouer seul, à deux ou encore à trois. C'est un atout important, car c'est le seul programme de ce challenge, avec *Nitro*, à proposer le jeu en trio. Quatre voitures participent à la course, car l'une d'elles, au moins, est contrôlée par l'ordinateur. Comme pour *Badlands*, le but du jeu consiste à tenir le plus longtemps possible et à terminer la course avant l'une des voitures contrôlées par l'ordinateur pour rester dans la compétition. Vous disposez également de deux crédits qui vous permettent de continuer la partie, mais la troisième défaite vous sera fatale.

Super Cars est basé sur un principe de jeu très différent de celui des programmes précédents. Quel que soit votre classement à l'arrivée d'une course, vous pouvez passer au circuit suivant, même si vous êtes arrivé en dernière position.

C'est l'état de votre véhicule qui est déterminant dans ce programme, car vous êtes immédiatement éliminé dès que l'une de vos quatre jauges tombe à zéro. Le but du jeu est de remporter le plus grand nombre de saisons possible. Chacune d'elles comporte neuf courses et il faut impérativement figurer parmi les trois premiers du classement général à la fin de la saison pour pouvoir participer à la suivante.



Jupiter's : à chaque joueur son écran.



Le nombre de véhicules participant à la course est variable. En effet, si vous n'avez que trois concurrents lors de la première saison, le nombre de véhicules augmente dans les saisons suivantes, ce qui élève d'autant le niveau de difficulté.

Nitro se joue seul, à deux ou à trois, mais dans tous les cas, quatre véhicules sont en compétition. Votre objectif est de remporter le championnat, qui comporte plus de trente courses. Il faut être particulièrement attentif à la quantité d'essence qu'il vous reste, car la compétition est finie pour vous si vous tombez en panne. En revanche, vous ne pouvez pas être éliminé de la compétition, quelle que soit votre position sur la ligne d'arrivée. Toutefois, votre classement a une certaine incidence sur une éventuelle élimination. En effet, seuls les trois premiers de chaque course reçoivent une allocation de carburant (en ordre décroissant) ainsi que de l'argent. Si vous terminez en dernière position dans plusieurs courses successives, vous êtes rapidement acculé. Dans les cas limites, vous pouvez encore vous en tirer en récupérant plusieurs barils d'essence au hasard du parcours, mais vous ne pourrez jamais tenir longtemps de cette manière.

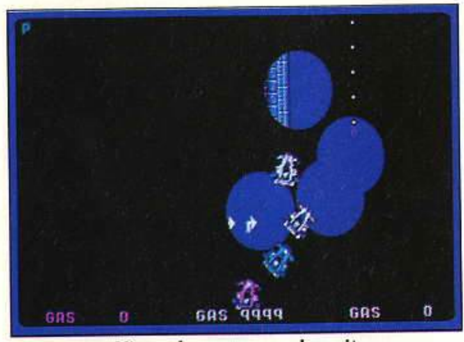
Jupiter's Masterdrive se joue seul ou à deux, mais le nombre de véhicules en compétition varie selon les épreuves. En effet, trois véhicules participent aux courses, contre deux pour les parcours de bonus. Cela est très appréciable lorsque l'on joue à deux, car il est bien plus stimulant de se retrouver en tête-à-tête avec son adversaire pour se disputer les bonus. Votre but est de remporter le tournoi, qui se compose de dix-huit épreuves. Là encore, un mauvais classement n'est pas éliminatoire. La partie ne prend fin que lorsque votre véhicule est détruit et qu'il ne vous reste pas assez d'argent pour en acheter un autre. Toutefois, il est fondamental de surveiller attentivement votre jauge de dommage, car une explosion de votre véhicule est un lourd handicap pour la suite. Non seulement vous perdrez une course mais, encore plus grave, le nouveau véhicule que vous achèterez ne dispose d'aucune amélioration. Il sera très difficile de remporter les épreuves suivantes, alors que votre adversaire dispose d'une voiture dotée de nombreux équipements supplémentaires.

L'univers impitoyable de Badlands.

LE MODE DE CONTRÔLE

En l'absence d'effets spectaculaires, tout l'intérêt de ce type de programme repose sur une parfaite jouabilité. Les commandes se doivent d'être aussi souples que précises, mais certains modes de contrôle sont plus efficaces que d'autres. Il est à noter que traditionnellement ce type de programme se joue au joystick, contrairement aux courses de voitures en 3D.

Badlands est le seul programme de ce challenge à vous offrir le choix entre deux modes de contrôle différents. Si vous optez pour le mode A, vous accélérez en maintenant le bouton appuyé, vous freinez en le relâchant et vous faites feu en tirant le manche vers le bas. Dans le mode B, l'accélération est obtenue en poussant le manche vers le haut, vous le tirez vers le bas pour freiner et vous faites feu en pressant sur le bouton. C'est le mode A qui est utilisé par défaut, ce qui est une bonne chose car ce système est le plus précis.



Nitro : les parcours de nuit.

Dans *Super Off Road*, vous poussez le manche vers le haut pour accélérer ou vers le bas pour ralentir et le bouton de tir actionne la *nitro*. Il est très agréable de déclencher la *nitro* d'une simple pression sur le bouton, mais le mode d'accélération est plus discutable. En effet, ce mode de contrôle est moins précis car il est malaisé d'accélérer et de tourner en même temps. Cela nuit un peu à la jouabilité de ce programme, ce qui est d'autant plus regrettable que le niveau de difficulté augmente assez rapidement. Si vous jouez à plusieurs, le troisième contrôle son véhicule par l'intermédiaire du clavier. Ce mode de contrôle est assez précis après un certain entraînement, mais on regrettera que les concepteurs de ce programme n'aient pas fait l'effort d'inclure une option permettant de jouer avec un troisième joystick, en utilisant une interface. C'est le seul point faible de cet excellent programme, et cela gênera sans doute les habitués de ce type de jeu.

Avec Super Cars, on revient au mode de contrôle classique : on accélère en maintenant le bouton appuyé et l'on ralentit en le relâchant. Pour lancer un missile avant ou arrière, il suffit de pousser le manche dans la direction désirée. Ce mode de contrôle on ne peut plus simple fait des merveilles et il procure une jouabilité parfaite à ce programme.

Nitro a également recours à ce mode de contrôle classique qui consiste à presser le bouton pour accélérer et à le relâcher pour ralentir. Cela est aussi simple qu'efficace et la jouabilité y gagne beaucoup. En revanche, comme pour *Super Off Road*, le troisième joueur doit utiliser le clavier pour diriger son véhicule. Il est vraiment regrettable que la plupart des éditeurs continuent à ignorer d'excellents accessoires comme l'interface pour deux joysticks supplémentaires.

Jupiter's Masterdrive a recours à une variante du mode de contrôle classique. L'accélération est toujours obtenue en maintenant le bouton appuyé et il faut pousser le manche vers le haut pour déclencher le canon, mais vous disposez de deux modes de freinage. En effet, le frein moteur entre en action dès que vous relâchez le bouton, tandis qu'il suffit de tirer le manche vers le bas pour obtenir un freinage plus puissant. Jupiter's Masterdrive est le seul programme de ce challenge dans lequel vous disposez d'une marche arrière, ce qui se révèle parfois très utile dans les parcours



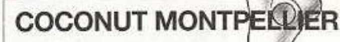
Parcours accidentés pour Super Off Road.

COCONUT

GAMEGEAR SEGA PORTABLE 1490 F

NEC GT TURBO DISPONIBLE

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



COCONUT ETOILE	COCONUT REPUBLIQUE	COCONUT MONTPELLIER	COCONUT GRENOBLE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS Tél : (1) 45.00.69.68 - M° Argentine	13, bd Voltaire75011 PARIS Tél : (1) 43.55.63.00 M° Oberkampf	C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER Tél: 67.58.58.88	8, cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél : 76.50.99.41





MEGADRIVE 1320 F

MEGADRIVE JAPONAISE	1320	ADAPTATEUR 8 BITS	490	CRACKDOWN	425	GOULS N GHOSTS	449	MOONWALKER	365	TECHNOCOP FR	449
EN MARS COCONUT PROPOSE		GAMEGEAR + 1 JEU	1690	DANGEROUS SEED	425	HARD DRIVIN	425	NEW ZEALAND STORY	375	THUNDERFORCE 3	395
MEGA + 1 JEU				DYNAMITE DUKE	395	HEAVY UNIT	425	PHANTASY STAR 2	450	WORLD CUP SOCCER	299
MEGA + 2 JEUX		ARNOLD PALMER		DJ BOY	375	HELLFIRE	375	POPULOUS	445		
MEGA + 3 JEUX		GOLF FR	475	ELEMENTAL MASTER	425	INSECTOR X	380	RINGSIDE ANGEL	425	GAMEGEAR + 1 JEU	1690
SUPER PRIX...		ALEX KIDD	299	ESWAT	375	KEN	375	RAINBOW ISLAND	445	MONACO GP	245
A VOUS DE CHOISIR		ALTERED BEAST	375	FOOTBALL AMERICAIN FR	475	MICKEY	399	SWORD OF VERMILION FR	599	COLUMNS	245
MEGADRIVE FRANÇAISE		BATTLE SQUADRON	475	FINAL BLOW BOXE	395	MONSTERLAIR	425	STAR CRUISER	425	PENGO	245
+ 1 JEU	1890	BASKETBALL	395	FORGOTTEN WORLDS	365	MUSHA ALESTE	425	SHADOW DANCER	445	SOKOBAN	245
JOYPAD SIMPLE	290	BATMAN	375	GAIN GROUND	425	MAGICAL HAT	425	STRIDER	445	G LOCK AIR COMBAT	245
ARCADE POWER STICK	450	BURNING FORCE	375	GHOSTBUSTERS	365	MYSTIC DEFENDER	369	SHINOBI	369	WONDERBOY	245
JOYSTICK XE 1 PRO	390	BASEBALL STADIUM	399	GOLDEN AXE	365	MONACO GP	380	SUPER MASTER GOLF	375	ZAN	245



PC-ENGINE 990 F



PC ENGINE COMPLETE	990	ADAPTATEUR 2 JOUEURS		AERO BLASTER	290	DOWNLOAD	340	LEAGUE BASEBALL 3	290	SUPER VOLLEY BALL	290	CD FINAL ZONE 2	390
PEC ENGINE			190	ALICE IN WONDERLAND		DUNGEON EXPLO	390	NEW ZEALAND STORY	290	VIGILANTE	390	CD GOLDEN AXE	390
+ CD ROM 2	3690	ADAPTATEUR 5 JOUEURS			340	FINAL BLASTER	340	NINJA SPIRIT	290	VIOLENT SOLDIER	290	CD JB MURDER	390
SUPER GRAFX			290	AFTER BURNER 2	290	FORMATION SOCCER	390	OPERATION WOLF	290	TENNIS	340	CD LEGION	390
+ 1 JEU	1890			BATMAN	290	F1 CIRCUS	290	PC KID	290	THUNDERBLADE	350	CD RED ALERT	390
CD ROM 2 + 1 JEU	2790	new TOYSHOP BOYS	340	BOMBER MAN	290	F1 TRIPLE BATTLE	390	POWER DRIFT	390	W-RING	290	CD SIDE ARMS	390
GT TURBO EXPRESS		new BURNING ANGEL	340	CHAMPION WRESTLER	340	GONOLA SPEED	340	RABIO LEPUS	290	ZIPANG	290	CD SUPER DARIUS	390
+ 1 JEU	2490	new OUTRUN	290	CHASE HQ	390	HELL EXPLORER	390	SAINT DRAGON	340	CD AVENGER	390	CD VALIS 3	390
JOYSTICK BX	149	new CYBER COMBAT	340	DARK LEGEND	290	HURRICANE	390	SHINOBI	390	CD ALTERED BEAST	390	CD WONDERBOY 3	390
JOYPAD NEC	199	new SAINT DRAGON	290	DEVIL CRASH	290	KLAX	375	SPLATTER HOUSE	390	CD CRAZY CAR	390	CD YS	390
JOYSTICK XE 1 PRO	690	new MARCHEN MAZE	340	DIE HARD	290	KICKBALL	290	SUPERSTAR SOLDIER	290	CD DEATH BRINGER	390		



SUPER GRAFX 1890 F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	SUPER TENNIS	99	AMERICAN PRO FOOT.	295	DOUBLE DRAGON	325	KENSEIDEN	295	SHINOBI	325	WORLD GAMES	285
MASTER SYSTEM PLUS	1049	TEDDY BOY	99	ASSAULT CITY	295	DOUBLE HAWK	325	LORD OF THE SWORD	325	SPELLCASTER	325	WORLD SOCCER 90	285
SUPER SYSTEM	1399	TRANSBOT	99	BASKET. KNIGHTMARE	295	DYNAMITE DUX	325	MIRACLE WARRIOR	395	SPY VS SPY	195	WORLD SOCCER	285
		WORLD GRAND PRIX	99	BATTLE OUT RUN	325	ESWAT	295	OPERATION WOLF	325	SUPER MONACO GP	325	YS	395
PROMOS		JEUX		BLACK BELT	285	FIRE & FORGET II	325	PARLOUR GAMES	295	TENNIS ACE	325	ZILLION 2	285
ACTION FIGHTER	99	AERIAL ASSAULT	325	CALIFORNIA GAMES	295	GALAXY FORCE	325	PHANTASY STAR	395	TIME SOLDIER	295		
ENDURO RACER	99	AFTER BURNER	325	CAPTAIN SILVER	295	GHOSTBUSTER	295	PSYCHO FOX	325	ULTIMA IV	325		
FANTASY ZONE 1	99	ALEX KIDD IN		CHASE HQ	325	GOLDEN AXE	325	R.C. GRAND PRIX	325	VIGILANTE	295		
GLOBAL DEFENCE	99	SHINOBI WORLD	325	CHOPLIFTER	285	GOLFAMANIA	295	RASTAN	295	WONDERBOY 1	285		
RESCUE MISSION	99	ALTERED BEAST	295	CLOUD MASTER	295	GOLVELLIUS	325	R TYPE	325	WONDERBOY 2	295		
SECRET COMMAND	99	AMERICAN BASEBALL	295	COLUMNS	285	GREAT VOLLEY BALL	285	RAMPAGE	295	WONDERBOY 3	325		



NEO-GEO SNK 3850F

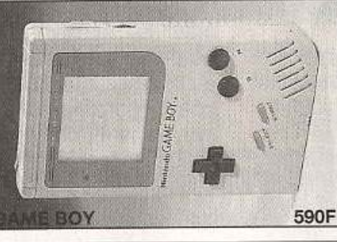
NEO GEO COMPLETE	3490
ADAPTATEUR 110-220	390
JOYSTICK NEO-GEO	390
MEMORY GARD	190
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1990
GOLF	1990
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1990
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1990



LYNX 1490F



CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2	
LYNX + ALIMENTATION	1490
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTNING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290



GAME BOY 590F

GAMEBOY	590	CASTLEVANIA	245	NINJA TURTLES	245
GAMEBOY + 3 JEUX		DOUBLE DRAGON	245	PAPERBOY	245
	980	DR MARIO	245	POPEYE	245
LIGHTBOY	275	GREMLINS 2	245	QIX	195
SACOCHE	195	GHOSTBUSTERS 2	245	SPIDERMAN	245
		GODZILLA	245	SKATE OR DIE	245
ALLEYWAY	190	LODE RUNNER	240	SNOOPY	245
BATMAN	245	KEN NORTH	240	SPACE INVADERS	240
BOULDER DASH	245	MICKEY	240	SOCCER BOY	240
BOXING	195	MONSTERTRUCK	245	SOLARSTRIKER	195
BUBBLE GHOSTS	245	MOTORCROSS	245	MARIOLAND	195
BATTLE PING PONG	245	NEMESIS	245	TENNIS	195

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO	690	IMPOSSIB. MISSION II	360	SECTION Z	360
		KID ICARUS	360	SILENT SERVICE	360
BATMAN	425	LEGEND OF ZELDA	390	SIMON'S QUEST	390
BIONIC COMMANDO	425	LEGEND OF ZELDA II	390	SKATE OR DIE	360
BUBBLE BOBBLE	330	MEGA MAN	360	SOCCER	290
DOUBLE DRAGON 2	425	METAL GEAR	360	SOLOMON'S KEY	330
DOUBLE DRIBBLE	360	NINJA TURTLES	390	SUPER MARIO II	390
DRAGONBALL	360	ROBOCOP	425	TETRIS	330
GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	360	TRACK'N FIELD II	390
GRADIUS	330	RYGAR	360	WIZARDS & VARRIORS	360

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	GHOSTBUSTER	130	RADAR LOCK	180
BOXING	149	KUNG FU MASTER	199	RAMPAGE	195
CALIFORNIA GAMES	199	MARIO BROS	149	REAL SOCCER	130
CHOPPER COMMAND	149	MIDNIGHT MAGIC	120	REAL TENNIS	120
COMMANDO	199	MOON PATROL	120	RIVER RAID	190
DESERT FALCON	180	MOTO RODEO	180	ROAD RUNNER	180
DOUBLE DRAGON	199	OFF THE WALL	180	SKATE BOARDING	149
ENDURO	149	POLE POSITION	120	SPRINT MASTER	169
F14 TOMCAT	199	PRO WRESTLING	149	SUMMER GAMES	190
GALAXIAN	120	Q BERT	120	WINTER GAMES	190

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

VILLE ______________ CODE POSTAL ____________

Tél ______________________

N° Carte Bleue

Date d'expiration __/__

Signature: ______________________

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F

* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

TILT 87

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

de bonus. Pour l'enclencher, vous vous arrêtez et vous tirez le manche vers le bas, puis vous pressez le bouton.

LA RÉALISATION

Badlands, avec ses petits sprites et son absence de scrolling ne propose pas d'effets spectaculaires. Toutefois, les décors, qui représentent des paysages dévastés à la *Mad Max*, sont réussis. Les remises de prix et les séquences de magasin ne sont pas particulièrement soignées, mais les bruitages soutiennent bien l'action. *Badlands* vaut surtout par son excellente jouabilité et par la simplicité de son concept. On appréciera également le fait que le second joueur puisse rentrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. On peut cependant émettre des réserves quant à sa longévité. En effet, l'obligation de terminer chaque course en première position pour ne pas être éliminé place la barre très haut. On passe la première série d'épreuves sans trop d'efforts, mais les choses se gâtent par la suite et il n'est vraiment pas évident de tenir le coup. Vous risquez de vous lasser assez rapidement si vous jouez seul, mais les parties à deux sont très excitantes.



Les 4×4 de Super Off Road.

Super Off Road est plus soigné ce qui n'est guère surprenant puisque cette conversion d'arcade a été réalisée par Graftgold, à qui l'on doit déjà de petits chefs-d'œuvre comme *Rainbow Islands* ou *Simulcra*. Bien sûr, les sprites sont petits, mais le graphisme est très fin et les couleurs bien employées. Il n'y a pas de scrolling, mais l'animation est excellente.

Les 4×4 entrent et sortent des trous d'eau de manière très réaliste et soulèvent des nuages de poussière en traversant un tas de sable. Du beau travail !

Cela dit, ce programme souffre du même défaut que le précédent car il faut également terminer les courses en tête pour ne pas être éliminé. Il est encore plus difficile de tenir le coup et seuls les meilleurs parviendront à aller loin dans le jeu, les autres se sentiront frustrés.

Super Cars bénéficie de graphismes agréables, avec des sprites plus grands et un scrolling des plus fluides. Ce programme est l'œuvre de l'équipe qui vient de réaliser *Lotus Esprit Turbo Challenge* (Tilt



Nitro : prenez des raccourcis.

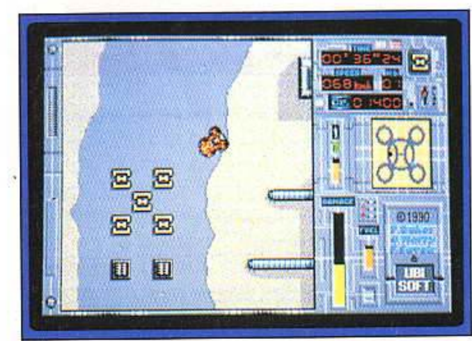
d'or 90 de la meilleure course auto/moto). Contrairement aux programmes précédents, *Super Cars* présente une excellente longévité grâce à sa très bonne jouabilité, mais également au fait que l'on ne risque pas d'être éliminé brutalement à la suite d'une défaillance, à moins de négliger de faire les réparations nécessaires à intervalles réguliers.

Il est tout à fait possible de tenir le coup durant plusieurs saisons et même de terminer le jeu, mais il faut quand même s'accrocher pour figurer parmi les trois premiers du classement général.

Nitro présente l'habituelle qualité des réalisations de Psygnosis, avec des graphismes agréables et une animation fluide. Cela dit, la solution apportée au problème du jeu à plusieurs, sur des circuits défilant en scrolling, est loin d'être satisfaisante. Pas de problème pour jouer à deux pour *Badlands* ou *Super Off Road* avec des circuits de la taille d'un écran. Quant à *Super Cars*, il présente des circuits en scrolling, mais on joue seul.

Les concepteurs de *Nitro* ont voulu combiner les avantages de ces deux formules, mais le résultat est franchement bâtard. Lorsque l'un des joueurs est distancé et qu'il va sortir de l'écran (par le bas ou par le côté), l'ordinateur le remet en course moyennant une diminution de son stock de carburant en guise de pénalité. Ce système est très désagréable, car la course est faussée par les déplacements de véhicules effectués par l'ordinateur et cela est très déconcertant pour les joueurs.

Cependant *Nitro* est un bon programme pour le jeu en solitaire. Comme dans *Super Cars*, vous ne risquez pas d'être éliminé par de mauvaises performances en course.



Jupiter's Masterdrive : les parcours de bonus.

Vous pouvez donc vous permettre une faiblesse passagère tant que vous surveillez vos réserves de carburant. Il est tout à fait possible de participer à toutes les épreuves, même s'il est loin d'être facile de terminer en première position. *Nitro* est un programme très prenant dont on ne se lasse pas rapidement.

Jupiter's Masterdrive est le seul programme français de ce challenge, et il n'a rien à envier à ses concurrents. Le graphisme n'est pas extraordinaire, mais l'animation est excellente et des bruitages convaincants accompagnent l'action. C'est surtout le seul des trois programmes en scrolling à régler élégamment le problème du jeu à plusieurs, en séparant l'écran en deux. Chaque joueur peut donc suivre son véhicule dans de bonnes conditions. Cela est d'autant plus agréable que les concepteurs ont fait l'effort de vous permettre de disposer d'un grand écran lorsque vous jouez seul. De plus, on appréciera tout particulièrement la possibilité de sauvegarde des scores, ce qui est hélas bien trop rare. A l'instar de *Super Cars* et de *Nitro*, *Jupiter's Masterdrive* évite la frustration engendrée par une élimination brutale. Il suffit de disposer des crédits nécessaires à l'achat d'un nouveau véhicule pour être à l'abri d'une élimination. Cela vous permet de profiter pleinement des nombreux circuits de ce programme sans diminuer l'intérêt du jeu, car il faut sérieusement s'accrocher pour remporter le tournoi.

CONCLUSION

Les cinq programmes de ce challenge présentent tous un excellent intérêt ludique et chacun de ces jeux peut offrir un intérêt très différent selon que l'on joue seul ou à plusieurs. Si vous jouez seul, les deux meilleurs sont *Super Cars* et *Nitro* qui allient tous deux une excellente jouabilité à une bonne longévité. Toutefois, *Super Cars* est assez classique, alors que *Nitro* est un programme nettement plus novateur.

Si vous jouez à deux, le meilleur programme est indiscutablement *Jupiter's Masterdrive* qui surclasse largement ses concurrents grâce à ses deux écrans et à la variété apportée par les parcours de bonus. Si l'on fait la moyenne entre le jeu seul et à deux, c'est encore *Jupiter's Masterdrive* qui l'emporte car c'est un programme très performant dans les deux cas et la sauvegarde des scores est particulièrement motivante. En revanche, si vous avez fréquemment l'occasion de jouer à trois, vous passerez de très bons moments en compagnie de *Super Off Road*.

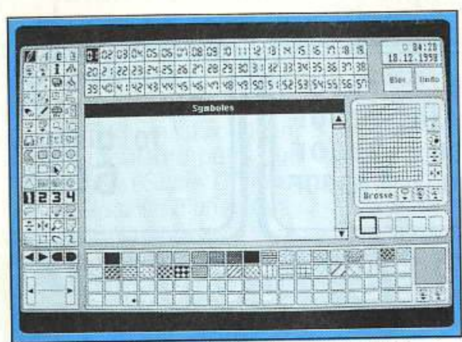
En raison de leurs grandes qualités ludiques, les jeux de ce type ne sont pas prêts de disparaître et Gremlin prévoit d'en publier un nouveau en avril 1991. Il s'agit de *Super Cars II*, qui comportera deux écrans à l'instar de *Jupiter's Masterdrive*.

Alain Huyghues-Lacour

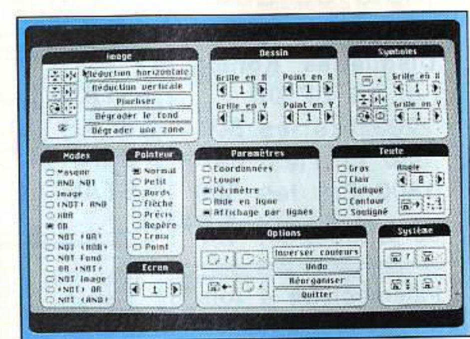
Paint Designer

Logiciel de dessin monochrome, *Paint Designer* dispose d'une gamme assez incroyable d'outils de toutes sortes. Pour le dessin classique, des options originales complètent l'outillage de base. *Paint Designer* ne se limite pas à cela : mode 3D, temps réel avec gestion des faces cachées, création de bibliothèques de symboles utilisables dans de nombreux domaines (électronique, fontes, musique et bien d'autres) et même pseudo-mode vectoriel. *Paint Designer* s'avère donc un excellent logiciel de dessin monochrome pour *Atari ST* offrant de multiples fonctionnalités pour un prix très compétitif.

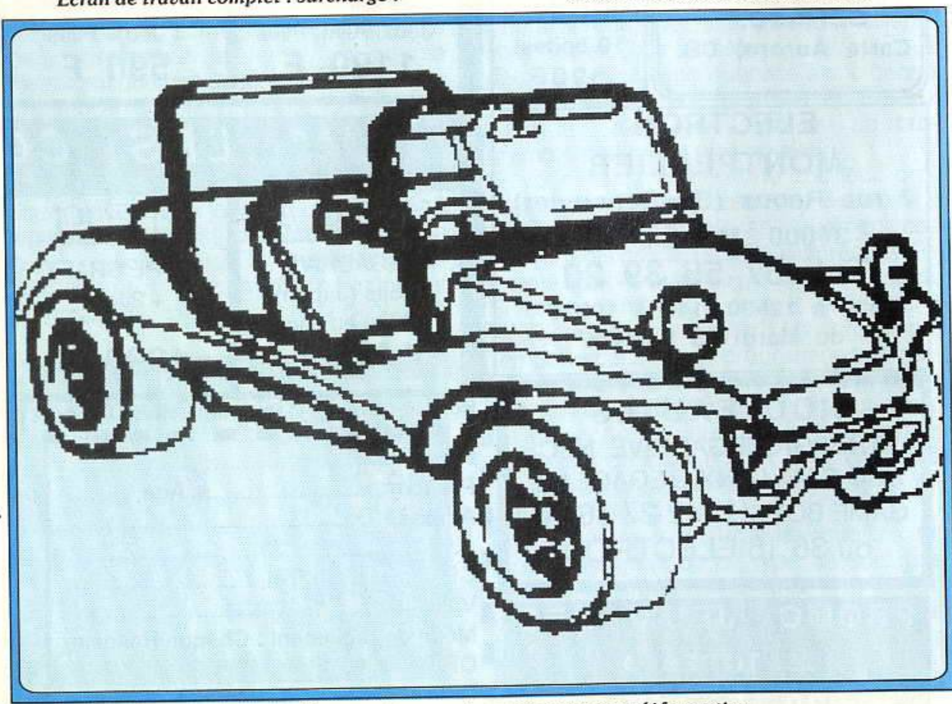
Nous vous avions présenté il y a près d'un an (*Tilt* n° 77) la préversion de *Paint Designer*, ce logiciel de dessin monochrome bitmap pour *Atari ST*. Le produit définitif est désormais disponible. Cette longue attente n'a pas été vaine car le programme se révèle comme l'un des plus puissants et les plus diversifiés dans son domaine. Il fonctionne en monochrome sur tout *Atari* doté d'un Mo de mémoire minimum, y compris sur le tout nouveau *TT*. L'installation éventuelle sur disque dur s'effectue sans problème, en dépit de la protection, grâce au petit programme dédié. Le programme peut travailler sur cinq écrans différents sur un *1040* et jusqu'à cinquante-sept sur un *Mega ST 4*. D'emblée la page de travail surprend par la multitude de ses icônes. Outre les nombreux outils de dessin, on y découvre la sélection des différents écrans, les trames de remplissage, les brosses et leur éditeur, la visualisation des symboles, et même une pendule. Et ce n'est pas tout, loin de là. L'icône Atari permet d'accéder à une page de contrôle qui gère un grand nombre de paramètres de dessin. De plus, la plupart des icônes de dessin recèlent de multiples fonctions accessibles par cliquage répété sur la même icône. En fait l'écran de dessin lui-même est accessible par un clic droit comme dans *Degas*. Cette complexité apparente ralentit un peu la prise en main initiale, mais on s'y fait cependant assez rapidement car les fonctions sont regroupées de manière très logique.
Les outils de dessin sont particulièrement riches. On y trouve bien entendu le classique dessin à main levée, ainsi que les lignes simples ou brisées, les polygones, parallélogrammes, cercles et autres triangles. Les figures fermées bénéficient du remplissage automatique lors du tracé dans la trame sélectionnée et les lignes disposent de toutes les options du GEM : choix de l'épaisseur, de la forme des extrémités (flèches ou arrondis) et de l'aspect continu ou discontinu. Blocs et brosses redéfinissables peuvent être utilisés comme outils de dessin. Enfin les textes disposent du choix de la fonte, de la taille, du sens d'écriture et des attributs habituels. De nombreux outils originaux complètent cet éventail déjà riche. On peut ainsi dessiner à l'aide d'un dégradé ou d'une mosaïque (idéale pour dessiner des plans à *Donjons et Dragons* !), utiliser le mode Encre de Chine où le jet d'encre s'accentuera avec le tracé, ou encore tracer en courbes calculées pour arrondir automatiquement toutes les courbes un peu trop anguleuses. Les lignes brisées bénéficient d'une possibilité de manipulation à la manière des courbes de Béziers par déplacement des points d'ancrage. Ces courbes de Béziers et autres Splines sont d'ailleurs présentes, elles aussi sous de nombreuses formes : ouvertes, fermées ou remplies et cela sans limitation apparente du nombre de points de définition ! On dispose des rayons, ceux-ci pouvant partir du centre ou de la périphérie du cercle virtuel de traçage. Il est possible de tracer cercles et rectangles imbriqués, ces derniers disposant d'éventuels angles arrondis, l'arrondi étant lui-même modulable ! Toujours au

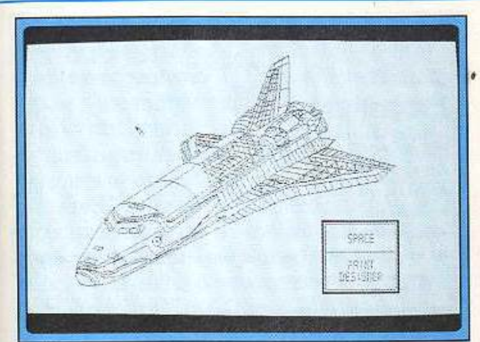


Ecran de travail complet : surchargé !

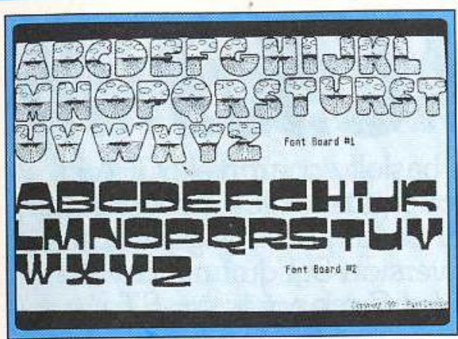


Deuxième écran de configuration.

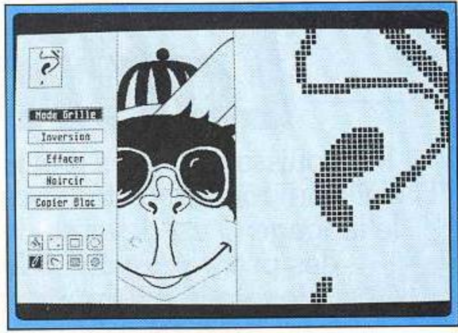

Les agrandissements ne sont soumis à aucune déformation.



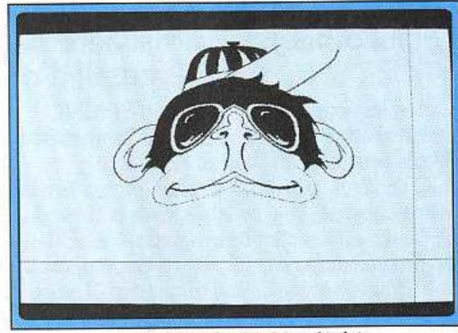
Facile grâce aux outils.



L'image avant découpe en symboles.



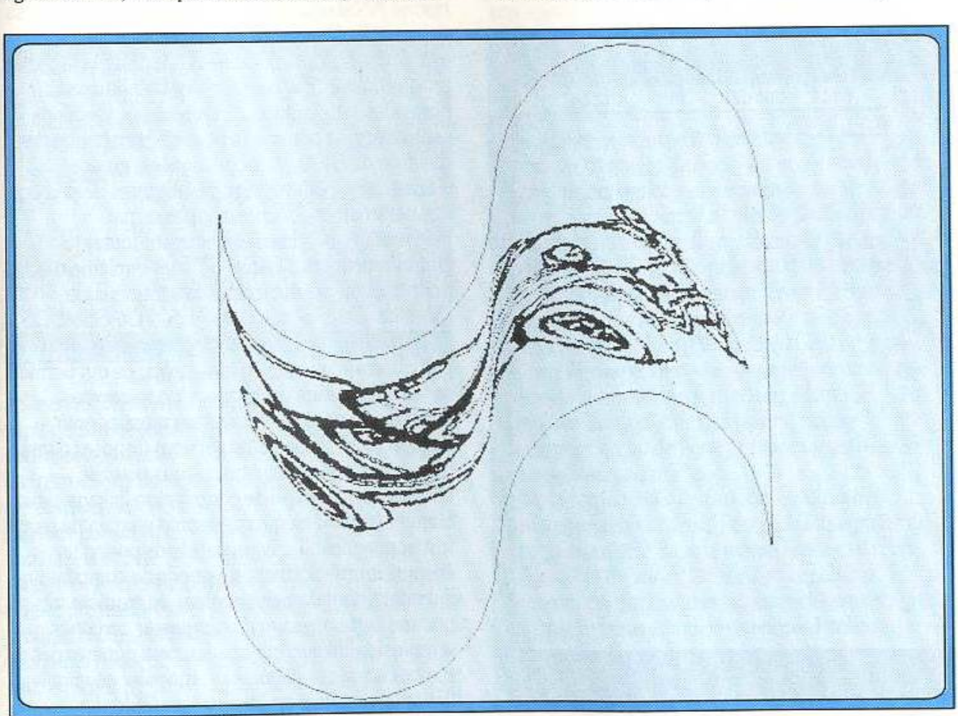
L'un des modes loupe et ses icônes...



... pour un dessin bien léché.

chapitre des arrondis, les arcs de cercles et secteurs sont proposés, mais aussi, ce qui est très rare, la définition de cercle par trois points de contour ou d'arc de cercle par deux points. Les tracés de perpendiculaires et parallèles n'ont pas été oubliés non plus. Comme vous le voyez, l'éventail des outils de dessin est vraiment très important.
A cette profusion s'ajoutent d'autres outils complémentaires, certains très puissants. L'aérographe pulvérise points ou motifs et dispose de deux modes complémentaires pour travailler en jet fixe ou en jet concentré. L'estompeur, quant à lui, mélange sous le curseur les points du dessin. L'effet est d'autant plus important qu'on le prolonge. Seul regret, il existe une bogue résiduelle qui m'a fait sortir du programme avec quelques bombes, peut-être du fait d'un déplacement trop rapide de la souris. Fort heureusement, cette bogue semble mineure et ne s'est pas répétée lors des essais ultérieurs. La fonction d'ombrage automatique vous rendra de grands services pour la création de titres en relief par exemple. Cet ombrage peut s'effectuer selon huit directions différentes et à puissance variable. Le classique remplissage des figures fermées dispose d'options complémentaires étonnantes. Ainsi, au sein d'une figure fermée, il est possible de ne remplir dans le sens horizontal ou vertical que la zone balayée par la souris. On peut encore découper un motif et en remplir l'écran ou même tous les écrans sans perdre pour autant le dessin antérieur. Les options d'effacement et de correction ne sont pas en reste. Outre l'indispensable Undo, la gomme de taille réglable et l'effacement complet de l'un ou de tous les écrans, *Paint Designer* propose un grattoir génial. Dans son option de base, il se contente d'effacer les pixels. Mais il peut aussi être utilisé pour filtrer une zone à l'aide d'une matrice de son choix ou pour tramer une partie du dessin. La loupe temps réel dispose de quelques outils, et d'une option Petite Loupe permanente ainsi que d'un mode Plein Ecran, mais son grossissement est malheureusement fixe. Un mode Pseudo Vectoriel avec conversion bitmap vectoriel est offert. Il autorise un certain retravail de l'image mais on est ici loin des possibilités d'*Arabesque* associé à *Convector*. En revanche, le mode 3D est puissant. Il travaille en faces visibles ou cachées, sans limitation du nombre de points du polygone de départ. Je vous avais parlé au début de la visualisation des symboles. Ce sont des sortes de blocs (mais indépendants de ces derniers) qui sont capturés sur une ou plusieurs images pour constituer une bibliothèque. La seconde disquette fournit d'ailleurs quelques bibliothèques prêtes à l'emploi : électronique, fontes diverses et musique. Tout comme les blocs, ces symboles peuvent être utilisés pour dessiner. Citons encore le Clipping (pour travailler sur une zone restreinte de l'écran, le reste du dessin étant protégé), et le choix du mode Graphique (remplacement, transparent, etc.). *Paint Designer* propose enfin une option totalement originale, un espion mémoire destiné à récupérer une image effacée par inadvertance ! J'ai gardé le meilleur pour la fin : les possibilités de déformations. Celles-ci pourront s'effectuer au choix sur l'écran complet ou sur un bloc. Les manipulations d'écran se limitent, si l'on peut dire, aux différents miroirs, inversion, réduction dans le sens horizontal ou vertical, pixélisation de degré variable et dégradé du fond ou d'une zone. Ces possibilités sont déjà intéressantes mais les blocs offrent beaucoup plus. Ceux-ci sont capturés au lasso (à main levée) ou par le classique rectangle. On dispose d'une vingtaine de types différents pour déformer en tous sens : rotation, angulation, arc, sinusoïde, ou même déformations libres en temps réel pour pouvoir juger de l'effet. Seul petit reproche : il faut penser à recapturer le résultat si l'on ne veut pas perdre son travail. Une capture automatique avec Undo aurait à mon sens été préférable. *Paint Designer* est capable de charger des images dans presque tous les formats du marché *(Dali excepté)*. Un petit logiciel complémentaire se charge même de la conversion automatique entre les différents formats. L'impression n'a pas été oubliée avec de nombreux drivers et même la possibilité de créer le sien. Le manuel, clair et précis, facilite grandement l'apprentissage de cette « usine à gaz ». En conclusion, *Paint Designer* est un remarquable programme de dessin monochrome, tant par la puissance que la diversité de ses fonctions.
(disquettes Esat Software pour *Atari ST* et *TT*, 1 Mo minimum ; prix : F).

Jacques Harbonn



Déformation en courbe, en temps réel, contrôlée à la souris !

Lattice C 5.1

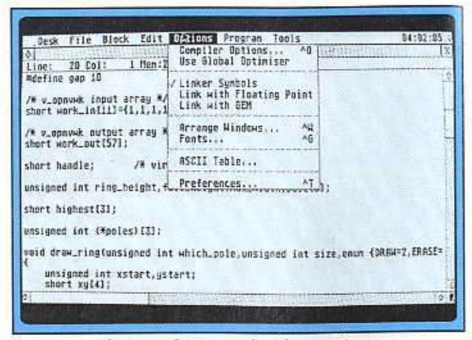
Plus puissant que les meilleurs basic (y compris le GFA et l'Omikron) tout en restant beaucoup plus facile à programmer, le langage C est devenu, de par ce fait, le langage fétiche des programmeurs. Cette version 5.1 du *Lattice* est de loin la plus puissante des C proposés sur *ST* : norme ANSI et gestion du 68030... Signalons également la présence de diverses bibliothèques particulièrement bien documentées ainsi qu'un large éventail d'options de compilation.

Certes, les nouveaux basic sur *Atari ST* (GFA, omicron) offrent une puissance sans comparaison avec le pauvre basic fourni au début avec la machine. Ils ne peuvent cependant prétendre à la même puissance que des langages de la classe du C. C'est d'ailleurs dans ce langage que le GEM a été programmé au départ. Hisoft nous propose une nouvelle version de son compilateur, Lattice C. Cette version 5.1 apparaît, de loin, comme la plus puissante face aux autres compilateurs et interpréteurs C disponibles sur cette machine. Elle respecte totalement les spécifications de l'ANSI et supporte les 68010, 68020 et 68030, ce qui ne manquera pas d'intéresser les nouveaux possesseurs de *TT* et de cartes accélératrices. Mais le programme accepte aussi de fonctionner sur un simple *520 ST* avec un seul lecteur, au prix bien évidemment de certaines limitations : taille du source plus réduite et usage moins agréable. En fait, une configuration d'un Mo minimum est chaudement recommandée et 2 Mo sont nécessaires pour bénéficier pleinement de toutes les aides du programme. Il tourne indifféremment sur moniteur monochrome ou couleur (en moyenne résolution).

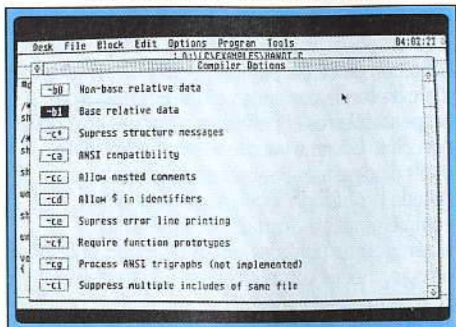
L'installation sur disque dur s'effectue sans problème grâce au petit logiciel d'installation dédié. Cette installation demande une place importante sur le disque dur (5 Mo pour la version complète) et une vingtaine de minutes du fait du nombre de fichiers (250 environ) comme de l'obligation de décompactage pour certains d'entre eux.

Toutefois, ceux qui ne travaillent que sur disquette ne seront pas défavorisés. En effet, la première des sept disquettes fournit un disque virtuel résistant au *reset*, le chargement de l'ossature de base s'effectuant d'emblée dans ce disque virtuel. Les possesseurs de TOS 1.4 et 1.6, qui disposent du lancement automatique de programmes GEM, n'auront même pas à intervenir pour se retrouver sous l'éditeur.

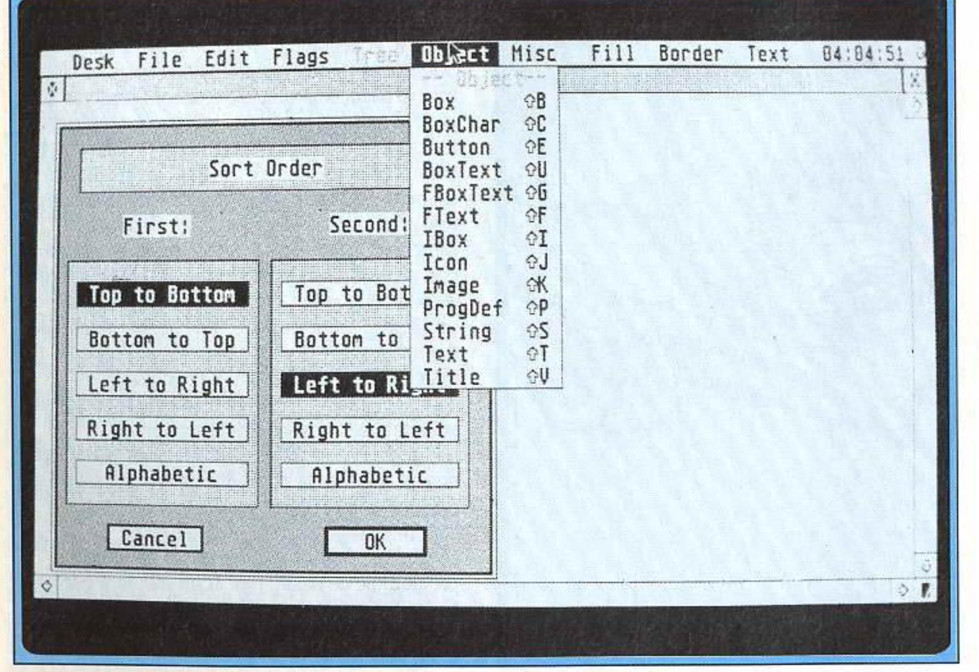
Cet éditeur, entièrement sous GEM, autorise le travail sur quatre programmes simultanément. Outre les classiques ascenseurs, il dispose de tous les raccourcis-clavier utiles pour se rendre directement en début ou fin de listing, déplacement par page ou par ligne, saut direct à un numéro de ligne et effacement de lignes. Il offre, en outre, de nombreuses options complémentaires : indentation automatique, contrôle automatique de la concordance des parenthèses, fichiers .BAK de sauvegarde, réarrangement des fenêtres GEM, choix des fontes écran, etc. Les options de recherche-remplacement ainsi que les fonctions de bloc sont présentes. Le contrôle de la syntaxe s'effectue par précompilation, ce qui n'est pas si mal, mais un contrôle direct à la frappe aurait été le bienvenu. En ce qui concerne les instructions, le compilateur accepte l'intégralité de la nouvelle norme ANSI concernant le langage C, c'est dire sa richesse. Il offre en outre de nombreuses instructions propres destinées à faciliter la tâche du programmeur. Elles concernent de nombreux domaines : déclaration de constantes, fonctions sans retour de paramètre (« void » bien connu des habitués du GFA), variables signées, modes d'adressage, paramétrage des registres de passage des paramètres, fonctions appelées par interruption, etc. Bien évidemment toutes les librairies propres à l'*Atari ST* sont implémentées pour pouvoir bénéficier des spécificités de la machine. Les bibliothèques AES, VDI, GEMDOS, BIOS, XBIOS et Line-A sont présentes et particulièrement bien documentées, ce qui permet de les utiliser sans problème. Une fois votre programme constitué, il faut le compiler pour pouvoir juger de son effet. Si vous disposez d'une mémoire d'un Mo minimum, vous pourrez effectuer cette phase de compilation-linkage sans quitter l'éditeur, ce qui représente un gain de temps fort appréciable. Le compilateur dispose d'un éventail impressionnant d'options de compilation qui permettent de personnaliser de manière très pointue cette phase et d'outrepasser certaines erreurs. Le linkeur, quant à lui, peut générer des symboles pour le débogueur, travailler en virgule flottante et utiliser les librairies du GEM. La compilation s'effectue en deux passes (c'est le



L'écran de travail et les options.



Les options de compilation : pléthoriques.



Wercs : l'éditeur de ressources est très complet et facile d'emploi.

système le plus rapide) et génère un code compact et efficace. Il est d'ailleurs possible d'optimiser le processus en recourant à l'optimiseur global si l'on dispose d'une mémoire suffisante. La compilation est alors plus lente mais encore plus efficace. Les éventuelles erreurs de compilation sont explicitées clairement et les lignes correspondantes mises en mémoire. Cela permet le positionnement dès le retour sous éditeur sur la première ligne d'erreur et le passage de l'une à l'autre directement.
De nombreux autres programmes facilitent la tâche du programmeur. Tout d'abord, l'éditeur de ressources multilangage (C, assembleur, pascal, basic, etc.) rend très aisée la création de menus déroulants, boîtes d'alerte et autres formulaires de saisie. Le fameux *MonST* dans sa version 2, débogueur symbolique puissant, rendra de grands services pour la mise au point de programmes récalcitrants. Un macro-assembleur est même fourni pour pousser la machine dans ses derniers retranchements. Enfin, pour les nostalgiques du *PC*, Batcher est un interpréteur de commande type Ms-Dos.
La très volumineuse documentation, en anglais, est constituée de trois manuels de 300 pages chacun, le premier pour l'explication de l'usage des différents programmes, et les deux autres pour les

La norme ANSI est respectée.

Le débogueur intégré.

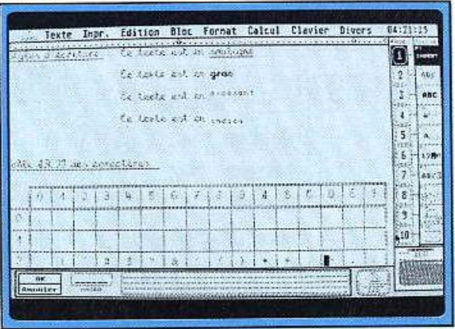
différentes librairies C et *Atari ST*. Toutefois, en dépit de son abondance et de sa clarté, elle ne s'adresse absolument pas à un débutant. En effet, les instructions de base sont passées sous silence car censées être connues, et les librairies C sont classées par ordre alphabétique et non par domaine d'action. En conclusion, cette nouvelle version 5.1 du compilateur Lattice C est d'un haut niveau professionnel et comblera les attentes des programmeurs de métier. Les amateurs et débutants risquent, en revanche, de s'y perdre un peu, à moins de faire l'acquisition d'un livre complémentaire sur le C (disquettes Hisoft pour *Atari ST* ; prix : G).

Jacques Harbonn

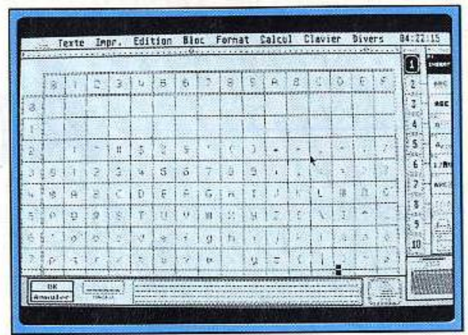
Burotext

Si *Burotext* risque de désarçonner les habitués d'autres traitements de texte par son mode page et sa gestion particulière dans de nombreux domaines, il représente toutefois un bon choix pour de petits travaux.

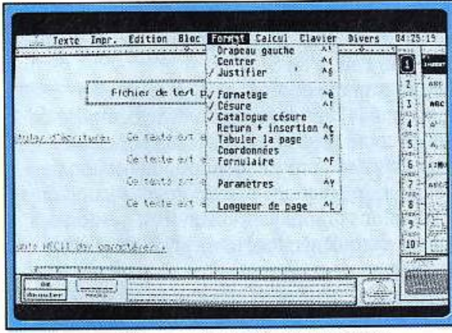
Burotext est la version française du traitement de texte allemand *Writer ST*. Il fonctionne sur tout *Atari ST* doté d'un écran monochrome et d'un Mo de mémoire minimum. Dès le chargement de la page de travail, le programme révèle son originalité. S'il utilise bien les icônes, souris et menus déroulants, l'écran de travail est unique et dépourvu d'ascenseurs. On ne pourra donc travailler que sur un seul texte à la fois. Dans le même ordre d'idée, signalons que la largeur du texte est limitée à 70 colonnes.
Autres particularités : les textes sont limités à dix pages au maximum (cela quelle que soit la mémoire disponible) et chaque page est indépendante des autres (on peut cependant les lier pour réaliser certaines opérations). Cette structure risque de perturber quelque peu ceux qui ont déjà eu l'habitude de travailler sur d'autres traitements de texte sur cette machine. En dépit de l'absence d'ascenseur, la gestion du déplacement au sein du texte est pratique. Outre les flèches curseur, on peut faire scroller à bonne vitesse la page en maintenant l'appui sur le bouton gauche tout en déplaçant la souris verticalement. Il existe même une méthode plus rapide qui consiste à cliquer à l'endroit de son choix sur la représentation miniature de la page complète. L'accès aux pages suivantes se fait simplement en cliquant sur leur numéro. *Burotext* dispose par ailleurs de facilités pour se déplacer au sein d'une ligne ou pour effacer un fragment de ligne. Le programme offre les habituelles options de formatage : ajustement à gauche, à droite, centré ou pleine justification. Cependant, là encore, il se démarque par son mode d'action. Si le reformatage d'un bloc ne pose aucun problème, le formatage direct à la frappe n'entre en action que lorsque le curseur atteint le bord droit et non lors d'un *return*. Cela ne pose des problèmes, en fait, que pour le format centré. Pour que le formatage s'effectue, il faut soit compléter la ligne avec des blancs, soit se positionner en fin de ligne et taper un espace. Un système bien peu pratique.
Outre la fonte système, *Burotext* fournit trois fontes complémentaires. Toutefois l'intégralité de la page devra être dans la même fonte et il n'est pas possible de varier la taille des caractères. En revanche, on dispose des attributs classiques : gras, souligné, exposant, indice (mais pas l'italique, pourtant utile). Les fonctions de recherche-remplacement sont simples mais suffisantes : recherche en avant ou en arrière, sur texte entier ou sur bloc, mot isolé ou partie de mot. La césure



La gestion par pages indépendantes...

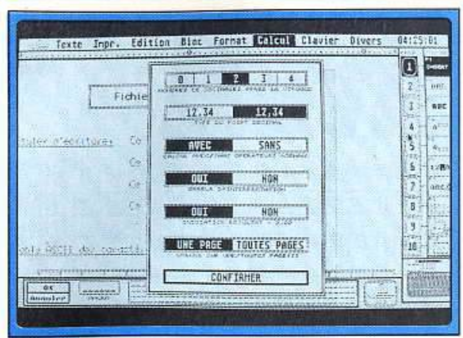


... troublante au premier abord...



... suffit pour les petits documents.

est disponible en mode semi-automatique. Elle est théoriquement possible en mode automatique mais le procédé adopté la rend impossible en pratique car elle fait appel à un dictionnaire de césure que l'on devra créer soi-même. Pour chaque mot utile (c'est à dire pour tous les mots de la langue française), il faut rentrer toutes les possibilités de césure, soit plusieurs formes par mot et donc un total de plus d'un million de mots ! En revanche la gestion des blocs est d'une grande puissance. Ceux-ci peuvent être définis librement, sans devoir aller de marge à marge. Ce système révèle ses possibilités pour les modifications de tableaux. Les fonctions blocs permettent aussi l'encadrement automatique avec un choix de trois cadres différents. Toutefois, il est impératif de laisser un espace suffisant autour du texte ; dans le cas contraire, celui-ci se ferait grignoter par le cadre lui-même. Il est cependant possible de contourner facilement le problème en définissant d'abord le cadre, puis en tapant ensuite le texte à l'intérieur, en ayant eu soin de désactiver au préalable le mode insertion pour ne pas modifier le cadre. Les en-têtes sont présents (avec, une fois encore, une gestion originale mais sans problème) mais il n'y a ni bas de page ni notes de bas de page.
Burotext propose aussi un certain nombre de fonctions complémentaires : mailing, création



Calculs directs au sein du texte.

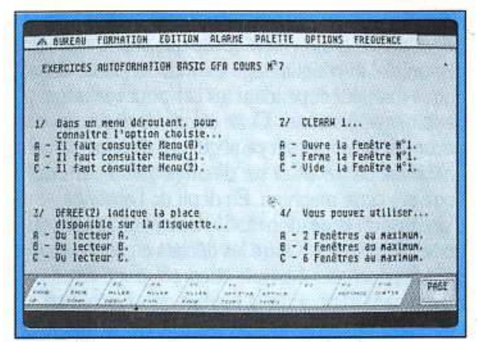
facile de formulaires, inclusion directe de la date selon divers formats, mode numérique pour formater les entrées chiffrées, calcul automatique du résultat des entrées chiffrées d'un texte ou d'un bloc (très utile en conjonction avec les formulaires par exemple), copie d'une page sur une autre, macros imbriquées (un seul niveau) et visualisation pleine page que nous avons déjà évoquée.
L'impression s'effectue en mode caractère, avec cependant choix d'options (caractères géants, NLQ, Elite, etc.) et possibilité de télécharger un jeu de caractères graphiques pour simuler les fontes graphiques. Toutefois, le système de téléchargement a désespérément refusé de fonctionner sur ma Star NL 10, pourtant compatible Epson et disposant du téléchargement. *Burotext* est complété de quelques accessoires bien utiles : calculette, répertoire téléphonique avec composition automatique du numéro (valable uniquement avec les téléphones à fréquence vocale) et agenda avec alarme. Très particulier, *Burotext* risque de désorienter les habitués des traitements de texte, mais sa simplicité et certaines de ses fonctions puissantes intéresseront ceux qui abordent les traitements de texte et comptent l'utiliser pour la correspondance ou de courts documents (disquette Log-Access pour *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn

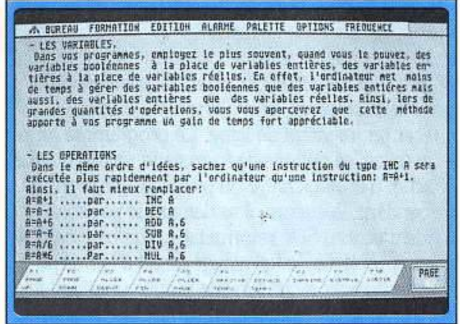
Autoformation

Ces Autoformations offrent un cours complet illustré d'exemples de deux grands basic sur *ST* : le GFA et le STOS. Tous les aspects de la programmation sont passés en revue d'une manière progressive et didactique. Le mode exercice aurait pu être amélioré. Regrettons de plus que la version STOS ne tourne pas sur certains *STE*...

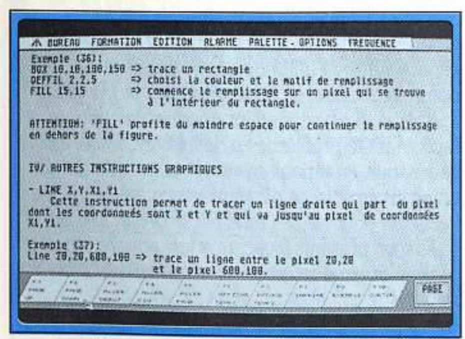
Accrosoft propose deux logiciels d'auto-formation au basic sur *Atari ST*, l'un destiné au GFA version 2 et 3 et l'autre au STOS.
Le programme destiné au GFA tourne en moyenne et haute résolution et se compose de douze cours passant en revue les principaux éléments de la programmation : utilisation de l'éditeur, instructions principales et secondaires, instructions graphiques et sonores, gestion des menus déroulants, fenêtres et fichiers, sprites, techniques de programmation et quelques trucs et astuces. La lecture s'effectue très simplement page par page avec possibilité de se déplacer au sein du cours pour revoir un chapitre particulier. Les cours peuvent aussi être sortis sur imprimante. Différents exercices les agrémentent, ceux-ci pouvant être exécutés pour mieux juger de leur effet. A chaque cours correspondent des exercices basés sur les principes des Q.C.M. (questions à choix multiples). Les questions sont assez claires et bien choisies. En revanche, l'enregistrement des réponses tient du délire complet. Pour chaque réponse, il faut appeler la boîte de dialogue correspondante, définir le numéro de la question (au clavier ou à la souris) et la lettre renvoyant à votre réponse. De plus, certaines questions se



Bons exercices, ergonomie douteuse.



L'un des cours d'aide.



Deux programmes, un seul but.

trouvent masquées par la boîte de dialogue et doivent donc être mémorisées avant d'appeler la procédure. Les programmeurs du logiciel feraient bien de se replonger eux-mêmes dans le GFA, qui permet parfaitement la sélection directe à l'écran d'une entrée à la souris. Les corrections de ces tests vous permettront de comprendre vos erreurs. En dehors du défaut absurde des Q.C.M., cette auto-formation est intéressante et vous permettra d'acquérir assez rapidement un niveau moyen. Cependant, n'espérez pas pour autant maîtriser toutes les finesses, du GEMDOS, BIOS, XBIOS ou de la ligne A. Un programme utile aux débutants mais un peu cher toutefois.
La version STOS dispose, pour sa part, d'un écran de présentation beaucoup plus coloré avec musique et animation sous interruption. En revanche, contrairement à ce qu'affirme la jaquette, elle ne tourne absolument pas sur un *STE* tout à fait standard acheté au début de cette année. Il est quand même ahurissant qu'à ce jour des éditeurs proposent encore des logiciels non compatibles *STE* !
Les cours couvrent l'initiation aux instructions générales, les graphismes, les banques et accessoires, les sprites, les écrans et décors, la musique, les fenêtres et menus, les fichiers et quelques éléments divers. Le système de défilement utilisé est le même que pour le premier logiciel et l'on peut, de la même manière, lancer les exemples ou imprimer les cours. Le niveau aussi est semblable, vous permettant d'acquérir rapidement les notions principales sans pour autant vous être de grande utilité dans les problèmes réellement complexes. Les Q.C.M. ne souffrent pas du même défaut que pour le GFA. En revanche, les corrections sont absentes. Pour conclure, disons qu'il s'agit d'un logiciel correct pour les débutants, à condition de ne pas posséder de *STE* (disquette Accrosoft, par *Atari ST* ; prix : C pour chaque programme).

Jacques Harbonn

COMMANDES TELEPHONIQUES



(1) 40 16 04 02

CARTE BLEUE OU VISA ACCEPTEES



COMMANDES PAR COURRIER



CCM
37, RUE DES MATHURINS
75008 PARIS

UTILISEZ VOS ETRENNES

Tout ce que vous avez besoin pour commencer
Pas de gadgets ni softs périmés rien que de l'utile
LE PACK COMPREND

1 AMIGA 500

Avec extension 512K (Switch et Horloge)
2 Joysticks à microswitches
20 Disquettes MF/2DD
Tapis souris

PRIX CCM SANS MONITEUR
3690.00 Prise péritel Comprise
AVEC MONITEUR HR COULEUR **5690.00**

UNITES CENTRALES SEULES NOUS CONSULTER

AMIGA SCHOOL KIT
AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT

3790 FRS

Nous vous offrons en Plus
2 Joysticks - 1 Tapis Souris
10 disquettes Domaine Public

AMIGA HOME VIDEO KIT

Sans DigiView **4490Frs**
Avec Digiview **5990Frs**
Rajoutez 690Frs ET LE DISKMAN SONY EST A VOUS

AMIGA MUSIC 1

Sans LE DISKMAN
4790Frs
AVEC LE DISKMAN SONY
5690Frs

MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LA COMPOSITION DES PACKS

DISQUE DUR POUR A500
LE A590

HD de 20 Mégas et extensible de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM **2990Frs**
Avec 2MO ram **3690Frs**

CREDIT RAPIDE

Nous pouvons vous proposer des formules de Crédit à partir de 250 Frs par mois
Réponse dans les 45 Minutes
N'attendez plus pour vous offrir l'ordinateur ou l'extension dont vous avez besoin maintenant.

STOP

UN WALKMAN LASER
"DERNIER MOIS"
Dans ses Packs CCM vous offre avec ou sans participation un DISKMAN SONY D11
Un compact Disc Portable avec Ecouteurs batteries etc..
A la qualité de l'Amiga nous ne pouvons qu'offrir la Qualité

LES "CLASSICS"

EXTENSION MEMOIRE

Pour A500 Horloge et Switch
530 FRS

LECTEUR EXTERNE 3 1/2 (A2000 & A500)avec Switch

690 Frs

EXTENSION MEMOIRE POUR A2000 (2/4/6/8 MO) A PARTIR DE

1790 Frs
(La Carte Peuplée de 2MO)

DISQUETTES

MF/2DD Avec Etiquettes
Ces disquettes sont de qualités (Ni bulk Ni déclassées)

Par 50 Disquettes	250 Frs
Par 100 Dsiquettes	470 Frs
Par 200 Disquettes	890 Frs

(A partir de 100 disquettes frais de Port 60 Frs)
Au dela de 200 Disquettes Nous consulter

PACK ETUDIANT

CCM Vous propose le Travail et les Loisirs
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Excellence! 50 Disquettes
Tapis Souris - Joystick
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 10990Frs
AVEC KIT AT = 13990Frs

SUPER ETUDIANT

UNE CONFIG COMPLETE
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Imprimante Citizen120+
Works Platinum
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 12380Frs
AVEC KIT AT = 15380Frs

VOUS PREFEREZ L'AMIGA 2000 SEUL

SANS MONITEUR **5990Frs**
AVEC MONITEUR **7990Frs**

LE DISKMAN SONY AVEC???
Ajoutez une participation de 990Frs

DISQUES DURS POUR A2000

Carte SCSI avec place pour 2MO Ram
1890 Frs
CARTE SCSI MICROBOTICS
1490 Frs
DISQUE DUR QUANTUM 40MO avec Microbotics et le DISKMAN
5600 Frs

CARTES ACCELERATRICES

CARTE 68020 AVEC 2MO 32BITS
4390FRS
CARTE 68030 AVEC MEMOIRE ET LE DISKMAN SONY
10000 Frs

NOUS CONSULTER POUR LES EXTENSIONS SPECIALISEES
(Genlocks, Splitters etc...)
Imprimantes, Softs, Scaners...
Note Importante:
Nous assurons nous même le SAV
Nous livrons les dernières versions des Logiciels ou Micros Disponibles

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE CI-DESSUS. MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LES DETAILS
Conditions Générales de Vente.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
Pour les Commandes par Courrier Joindre le Règlement plus 40 Frs de participation aux frais de port. Par Téléphone Cartes Visa bienvenues
Les Colis de plus de 6 Kg sont expédiés en contre remboursement pour le port.
GARANTIE ET SAV: TOUTE DEMANDE DE GARANTIE DOIT FAIRE L'OBJET D'UN NUMERO DE RETOUR
Toute demande de reprise de materiel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement avec 20% de frais de restockage.

Presse mondiale

Des journaux au-dessus de tout soupçon ?

Les vrais passionnés le savent bien : pour suivre l'actualité micro mondiale, la lecture des journaux hexagonaux ne suffit pas. Non pas que les journalistes français fassent mal leur travail. Entre *Tilt, Gen 4, Joystick* et les autres, vous avez accès à un nombre d'infos impressionnant. Mais seule la presse japonaise peut vraiment vous aider à découvrir les merveilles en préparation du côté de l'empire du Soleil-Levant. Seuls les magazines anglais, espagnols, allemands, américains permettent de tout savoir. Encore faut-il acheter les meilleures revues de chaque pays. Et là, les choses se compliquent. Mais Mathieu Brisou s'explique...

Les passionnés de micro-informatique le savent bien : la majeure partie des produits proposés en France sont d'origine étrangère, en particulier le matériel. Les ténors du marché des ordinateurs, en terme d'innovation et d'impact dû à l'importance de leurs nouveautés, sont nés de l'autre côté de l'Atlantique. C'est le cas d'Apple, Atari, Commodore et IBM. Certains fabricants comme Amstrad ou Olivetti, dont il ne faut certainement pas minimiser la puissance commerciale, sont eux aussi d'origine étrangère.

Le constat est identique dans l'univers des consoles de jeux puisque Sega et Nintendo viennent du Japon et Atari des Etats-Unis. La vidéo numérique interactive n'échappe pas à la règle : le CDI est un projet hollando-japonais, le CDTV de Commodore ainsi que le DVI d'IBM et Intel sont américains. Cette situation est identique pour les logiciels et les extensions.

On aboutit souvent à la situation paradoxale qu'un produit introduit sur le marché français est déjà commercialisé depuis longtemps dans son pays d'origine.

Il arrive, de même, qu'un produit existant à l'étranger n'arrive jamais en France car personne, ou presque, n'est au courant de son existence. Cela montre bien notre relatif isolement. C'est pourquoi, il peut être extrêmement intéressant pour un utilisateur de se mettre à la page. Et pour tout savoir avant les autres, quoi de mieux que les journaux étrangers ?

De plus, ils offrent la possibilité de pratiquer une langue, comme l'anglais, ce qui est un précieux exercice. Le jour où l'on maîtrise parfaitement la lecture d'une revue américaine, anglaise ou autre, les résultats en cours s'en ressentent tout de suite... *Interesting, isn't it ?*

Comment lire ce dossier ?

La majorité de nos lecteurs connaissent *Tilt* depuis suffisamment longtemps pour bien comprendre que cet article a, avant tout, un but pratique. Nous vous proposons des clés pour vous permettre d'obtenir des informations que l'on ne trouve pas ailleurs dans la presse française. Précisons dès maintenant que cet article n'est pas exhaustif. La Grande-Bretagne à elle seule compte, en effet, une trentaine de publications spécialisées en informatique. Notre objectif étant de vous faciliter les choses, nous avons décidé de vous présenter une sélection parmi ces diverses revues. De plus, cette sélection est limitée à certains pays. Quatre sont positivement incontournables : les Etats-Unis, la Grande-Bretagne, l'Allemagne et le Japon. Nous citons, en plus, et à titre indicatif quelques titres italiens, néerlandais et espagnols. Sachez, pour l'anecdote, que les publications présentées ont été sélectionnées parmi plus d'une centaine.

Soulignons que notre sélection se fait par type de machine et par intérêt du lecteur par rapport à tel ou tel sujet. Ainsi, nous avons en compétition des revues venues



Pokes, listings, informations, tests de jeux, et cassette en prime : telle est la recette de **Micro Hobby.** *Cette revue ibérique dédiée aux ordinateurs Sinclair et compatibles reprend donc une formule bien rodée notamment en Grande-Bretagne. L'ensemble respire la qualité et devrait faire le bonheur des possesseurs de Spectrum. En conclusion, nous préférons* **Micro Hobby** *à la très british* **Your Sinclair.**

Luxueuse. Tel est le superlatif qui vient immédiatement à l'esprit lorsque l'on voit la revue **Atari ST User.** *La recette est simple : 50 % de jeux, 50 % d'articles divers avec, à la clé, initiation à la P.A.O., à la musique, etc. En outre, les informations sont nombreuses et font le point sur les rumeurs du petit monde du ST. Bref, une revue sans équivalent ici. Signalons toutefois l'absence totale de bidouilles et autres informations intéressantes pour les amateurs de programmation. Bref, un magazine utilisateur fort bien fait, mais sans humour.*



Fusion de Incider et A+, cette revue américaine publiée par IDG communications est l'une des dernières à défendre l'ancienne gamme Apple. Au menu, tests de jeux et de périphériques, divers dossiers sur les applications personnelles et les jeux. Un regret : l'absence de véritable trucs et astuces en matière de programmation. L'ensemble fait donc très « utilisateur » et bien peu « bidouille ». Mais Incider/A+ permet de prendre le pouls du devenir des Apple II outre-Atlantique.

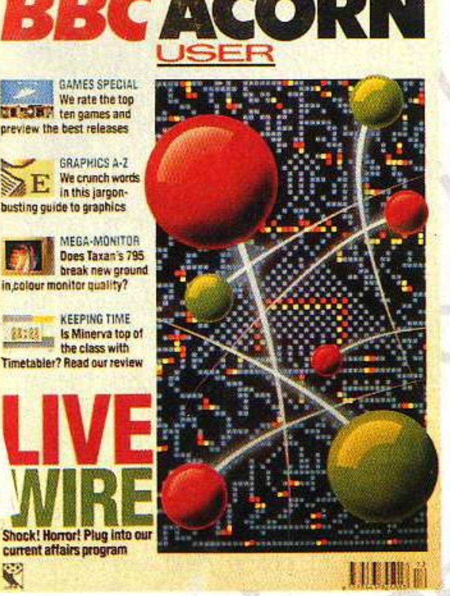




Dans la famille Famitsu, je voudrais le Game Boy. Hop, un dédié nippon de plus ! Evidemment, on ne change pas une bonne recette. Prenez des tonnes de photos, des dessins qui se ressemblent tous, des BD avec une ou deux jeunes filles déshabillées et essayez de placer le reste. A savoir : tests de jeux, informations diverses, trucs et astuces et compagnie. Le problème est de juger de la qualité des articles...

Trois revues dédiées aux Archimedes – ou plus précisément à l'univers Acorn – existent en Angleterre. La meilleure est BBC Acorn User. Bidouilles, informations pertinentes, tests approfondis, dossiers de qualité, de quoi réjouir l'acornmaniaque français.





de tous les horizons et traitant un même type d'information de la même manière (jeux sur consoles, jeux sur ordinateur et consoles, applications personnelles, etc.). En effet, à moins d'être un véritable fanatique, et de disposer de moyens importants, il est difficilement concevable de se procurer toutes les revues sur un même sujet.

Comment, où, combien ?

Autrement dit : comment se les procurer, à quel endroit et à quel prix ? Cela est évidemment plus facile pour les habitants de grands centres urbains et notamment les Parisiens. En effet, il existe à Paris diverses librairies spécialisées. Il en est ainsi de la célèbre librairie des NMPP. Les Nouvelles Messageries de la presse parisienne distribuent la majeure partie des publications en France et leur librairie propose un choix impressionnant. Mais, c'est à Paris... Autre solution, les librairies « anglaises » ou « japonaises ». Elles proposent des revues étrangères très récentes. Ces librairies fonctionnent comme un kiosque classique. Signalons toutefois une restriction en ce qui concerne les librairies japonaises. Généralement, il faut passer commande et attendre un certain temps avant de découvrir la joie de leur système d'écriture si particulier ! D'autres sources d'approvisionnement existent dans les grands centres urbains : les gares et aéroports internationaux où l'on trouve les publications étrangères dans les kiosques. Les titres spécialisés ne sont pas toujours bien représentés et l'échantillon est limité. Mais, c'est toujours mieux que rien... Comme d'habitude, les habitants des villes petites et moyennes sont plus défavorisés. Ils devront acheter des revues lors d'un déplacement, voire les commander à leur kiosque habituel. Cela est parfois possible, renseignez-vous.

En ce qui concerne les prix, sachez que les revues les plus coûteuses sont japonaises. Il faut compter une moyenne de 100 F par numéro ! Cela s'explique par leur pagination imposante, rarement moins de 250 pages, par la présence de petits livrets et autres gadgets, par les frais de transport importants. Pour les revues américaines, le prix moyen est de l'ordre de 50 F. Toutefois, ce tarif est soumis à d'importantes variations suivant le cours du dollar. Enfin, en ce qui concerne les revues européennes les tarifs sont plus mesurés : de l'ordre de 30 à 40 F.

Notez que nous n'avons ici évoqué l'achat que sous un angle ponctuel mais il est tout à fait possible de s'abonner, ce qui simplifie les choses – notamment pour ceux qui n'habitent pas de grands centres urbains – et coûte moins cher. Grosso modo, trois cas de figure se présentent. Pour les revues européennes, CEE oblige, il est aisé de faire parvenir de l'argent dans un pays limitrophe par le biais d'un mandat internatio-



Le jeu, rien que le jeu, tout sur le jeu... et rien que sur console. Les 170 pages couleur de l'américain Gamepro proposent un voyage dans un pays où le marché des consoles est plus actif qu'en Europe. Les jeux y sont plus nombreux et lancés bien avant leur venue sur nos rives. A vous les tests en avant-première, les informations importantes sur Sega, Nintendo, NEC et Atari! La présentation luxueuse, le très bon découpage de la revue, avec d'originales rubriques comme « SWAT » (trucs et astuces pour divers jeux), « ProChallenge Board » (pour comparer ses scores avec ceux de pros) ainsi que des tests approfondis développés sur plusieurs pages rendent Gamepro très attrayant.

Lorsqu'une nouvelle technologie apparait, elle entraîne dans son sillage un certains nombre d'entreprises. Pour l'informatique, on retrouve ainsi distributeur, éditeurs, fabricants, etc. Or ces messieurs, généralement, ont le désir d'avoir une revue traitant des problèmes posés par le marché. En Grande-Bretagne, cette revue se nomme CTW. Cet hebdomadaire propose des articles très sérieux sur les jeux et machines familiales. Si vous voulez en savoir autant que les pros, lisez-le. Attention cependant, les termes économiques utilisés ne nous sont pas toujours familiers.

Login, c'est un peu le magazine japonais de référence. Environ quatre cents pages, un maximum en couleur. On y traite essentiellement de jeux mais il arrive que les journalistes de cette revue se laissent un peu déborder par leur enthousiame. D'où, parfois, des articles sur une voiture, une moto ou autre. C'est un clin d'œil. Jeux sur ordinateurs, sur consoles et même d'arcade sont examinés à la loupe. Il est d'ailleurs intéressant de voir la manière dont un sprite est mis en avant sur les tests approfondis par exemple. De même, trucs et astuces sont nombreux. Bref, Login est une revue intéressante, de qualité, qui, en plus, parait tous les quinze jours...



Implanté non loin de l'ex-frontière RFA/RDA, ASM est fort contesté. On lui reproche son style très relâché, ses tests bâclés et surtout son flirt avec les pirates. Son concurrent, PowerPlay, est plus proche de Tilt tout en étant moins complet. Signalons aussi l'existence de numéros spéciaux d'ASM qui donnent trucs et astuces.

Le mensuel britannique ACE, propose de faire le point sur les jeux sur console ou ordinateur. L'ensemble est un peu léger : tests souvent trop courts et absence quasi totale de dossiers sur autre chose que le jeu. L'une des originalité d'ACE est le système PIC ou Predicted Interest Curve qui indique l'évolution de l'intérêt d'un jeu dans le temps !

nal, chèque de type Eurochèque voir même carte de crédit. Attention, nous parlons bien de carte de crédit et non de carte bancaire. Ces dernières ne permettent qu'un nombre d'opérations limitées notamment en ce qui concerne les paiements directs à l'étranger. Pour en savoir plus, prenez contact directement avec les publications.
En ce qui concerne les Etats-Unis, la solution réside dans la carte de crédit. Rien de plus simple n'est-ce pas ? Notez que certaines revues américaines proposent des éditions internationales à l'export (c'est le cas de *Byte*, par exemple). Certains aménagements peuvent de ce fait exister pour les abonnements. A vous de faire le nécessaire.
Pour ce qui est du Japon, les choses sont un peu plus complexes... Il est difficile de prendre contact avec les sociétés japonaises et le paiement se fait généralement par virement international. Sauf cas particulier, nous vous déconseillons un abonnement à une revue japonaise – nous verrons pourquoi par la suite.
Dernière recommandation : lorsque vous vous abonnez à une revue étrangère, prenez une valeur sûre, c'est-à-dire une publication déjà ancienne, éditée par un groupe solide. En matière de presse, il existe des comètes. Brillantes au début, elles ne durent qu'un temps et l'infortuné abonné étranger peut avoir bien du mal à récupérer son argent... La revue allemande *Mash* fut un exemple de comète. Mais rassurez-vous, cela est tout de même assez rare.

Allemagne, Angleterre : même combat !

La presse d'outre-Rhin et celle d'outre-Manche se caractérisent par le nombre important de titres dédiés à une machine, ou à un type de machine. Ainsi, il est possible de se procurer des revues traitant de machines dont la gloire est déjà ternie chez nous. Ainsi, les possesseurs d'ordinateurs *Sinclair* ou encore de *Commodore 64* pourront trouver chaussure à leur pied. Cela est d'autant plus intéressant que nombre de publications britanniques – c'est aussi le cas des italiennes – offrent disquette ou cassette avec divers programmes. De quoi insuffler du sang neuf aux anciens 8 bits.
En ce qui concerne les *ST* et *Amiga*, soulignons la très bonne tenue des dédiés d'outre-Rhin en ce qui concerne les applications personnelles. Les Britanniques sont plus portés sur le jeu mais *Atari ST User* déroge à cette règle. Cela permettra de contenter les réfractaires à la langue de Goethe. Il en est de même de certaines revues germaniques très portées sur la technique, tout en évitant les excès de certaines publications françaises devenues avec le temps extrêmement professionnelles. *Computer Live* en est le meilleur exemple. Enfin, n'oublions pas les revues de jeu qui

s'avèrent souvent un peu décevantes face à leurs homologues françaises. En terme de fraîcheur des informations, on peut dire que tout le monde en est à peu près logé à la même enseigne.

A propos des Pays-Bas

La Hollande possède une presse micro extrêmement importante. Du fait d'impératifs de place, nous n'avons cependant pas la possibilité de les présenter ici. Signalons cependant à l'adresse des possesseurs de *MSX* l'existence de deux titres dédiés. *MSX Mozaik* et *MSX/MS Dos Computer Magazine.* Nul secret à cela : l'un des promoteurs de ce standard a été Philips, société néerlandaise. Ces revues permettent de se tenir au courant des nouveautés en la matière. Certes, le hollandais n'est pas langue facile mais malgré tout plus abordable que le japonais... Soulignons que ces revues dépassent toute les deux les 10 000 exemplaires et qu'il existe pas moins de sept revues dédiées uniquement aux *PC.*

Etonnante Amérique

A priori, Made in America est signe de démesure. Cet adage ne se vérifie cependant pas en presse micro-ludique. Les trois ténors ont une taille très... européenne, tant du point de vue de la pagination que du contenu. Nous en voulons pour exemple *Computer Gaming World.* Cette revue de moins de 100 pages diffuse à environ 50 000 exemplaires et est considérée par les éditeurs comme la meilleure du genre ! Signalons toutefois, une masse d'informations intéressantes en matière de *PC* ainsi que de consoles de jeu.
Cet exemple est étonnant surtout lorsque l'on sait qu'aux Etats-Unis le marché du jeu est extrêmement actif sur console, et loin d'être négligeable sur micro. En fait, il semble que le consommateur fasse plus confiance aux conseils de ses proches plutôt qu'aux avisés critiques de jeu...
Côté dédiés, pour ce qui est du *ST*, c'est comme si Atari n'existait pas ! Mieux vaut se tourner vers l'Angleterre ou l'Allemagne. L'*Amiga* est mieux représenté mais sa place est moindre qu'en RFA. Cependant, les revues américaines traitant de cette machine présentent bien des attraits, notamment en ce qui concerne le matériel, avec beaucoup de nouveautés, tests et autres articles fort pratiques et accessibles. Malheureusement, pour de sombres raisons de standard vidéo, diverses nouveautés notamment en matière de digitaliseur, restent anecdotiques pour un Européen.
Ce n'est pas le cas en ce qui concerne le *Macintosh.* Les titres ne sont certes pas encore tout à fait adaptés à la nouvelle gamme : ils sont très *business* mais n'ont pas d'équivalents en Europe. Idem pour l'univers des *Apple II/II GS* qui se révèlent *most friendly* pour le fanatique. Enfin, pour conclure ce tour d'horizon, il est bon de rap-



Contrairement aux autres publications japonaises de ce dossier, Popcom ne parle pas que de jeux. En fait, les jeux servent de trame au reste. Mensuelle, cette revue d'environ 180 pages propose des articles permettant, par exemple, d'apprendre à dessiner sur ordinateur, publie des listings, des BD et offre des autocollants pour cassettes vidéo et audio... Bref, le regard que porte Popcom sur le milieu de la micro semble plus large.

Computer Live est, en Allemagne, le pendant de Computer Persönlich mais pour les machines plus familiales comme les Atari ST et Amiga. La présentation n'est pas d'une folle gaieté mais l'ensemble s'avère attrayant du fait de reportages très variés, originaux et techniques, sur la fabrication des disquettes, par exemple, ou encore d'un test comparatif sur diverses souris.



Amiga Magazine, *offre un contenu extrêmement technique. Cette revue italienne consacre peu de pages au jeu mais la programmation est mise en avant avec des articles sur Arrex, l'assembleur, etc. Périphériques et logiciels sérieux sont bien traités. Une revue de bon niveau.*

Désormais oubliés par la presse française, les C 64 et 128 poursuivent leur carrière dans divers pays dont la Grande-Bretagne. D'où l'existence de dédiés de qualité pour ces machines. C'est le cas de Y.C. (Your Commodore). *La pagination reste limitée mais cette revue permet de se tenir au courant des nouveautés et donne des adresses de boutiques par le biais de ses annonceurs. Joie pour le possesseur français de* C 64 ! *Les autres passeront leur chemin.*

Beaucoup de jeux, du graphisme et un peu de pro pour Amiga Format, un pavé strictement réservé à l'Amiga. Gentillet dans sa présentation, plus critique dans sa notation. Intéressant surtout par la variété et le nombre de ses trucs et astuces.

peler l'existence de l'incontournable *Byte* – dont il existe une édition italienne nommée *Bit* – ainsi que de divers titres dédiés *PC*. Toutefois, cela s'écarte un peu de nos préoccupations les plus immédiates. Le *486* c'est bien, mais cher...

Les Latins

Espagnols et Italiens sont proches de nous par leur langue. Leur presse est donc très accessible. En Italie, la majeure partie des journaux est directement issue de publications étrangères. La revue *K*, est un clone de la britannique *ACE*. *Video Giochi*, pour sa part, reprend diverses pages de revues étrangères, et notamment françaises. La parenté de certaines rubriques avec celles de *Tilt* n'échappera pas à nos lecteurs attentifs... Bref, les revues italiennes contiennent les mêmes choses que les autres mais... en italien. Notez toutefois que bon nombre d'entre elles offrent disquette ou cassette.
En Espagne, le marché de la micro est certes dynamique mais limité. La base installée est en outre très « 8 bits » avec forte présence des *Sinclair Spectrum*, *Commodore 64* et autres *Amstrad CPC*. Ainsi, *Micromania*, la plus importante revue ibérique, propose divers tests sur ces machines prouvant que, comme en Grande-Bretagne, elles ont encore une vie propre. Les magazines espagnols restent anecdotiques mais valent parfois le détour.

Le cas du Japon

Le Japon est une île et, à ce titre, présente divers caractères bien particuliers. En matière d'informatique, cela se traduit par l'existence de machines absolument inconnues chez nous et qui ne risquent pas de débarquer avant longtemps – si elles débarquent. Bref, nous sommes privés des *Sharp X68000, NEC PC 88 et 98, FM Towns* et autres *Telecom Station*. Dans les faits, seules les consoles de jeu et ordinateurs *MSX* sont communs à l'Europe et au Japon. Compte tenu du prix élevé des revues, vous devez donc limiter votre choix à des sujets qui vous concernent directement. Mais, second *hic*, les revues japonaises sont en... japonais. Si vous maîtrisez cette langue, parfait ! Autrement, c'est cher payer pour des informations inexploitables. Cela est d'autant plus regrettable que l'empire du Soleil-Levant possède des journaux de très bonne qualité. Nous vous déconseillons donc de vous abonner à une revue nippone. Mieux vaut vous procurer un ou deux exemplaires, mais à 100 F pièce ça faire cher malgré tout. Pensez que, pour le prix de trois revues, vous pouvez vous payer un logiciel ou... un abonnement à *Tilt*.
Les choses sont-elles plus claires maintenant ? A vous désormais de choisir en connaissance de cause quelle revue étrangère correspond le mieux à vos attentes.

Mathieu Brisou

Partenaire espagnol pour l'organisation des European Videogames Championship, Micromania étonne par son format important (le double de Tilt), par sa débauche de tests, de descriptions de parcours pour divers jeux (avec quelques poke en prime), d'articles courts mais allant à l'essentiel. Impressionnant. Et les consoles, 8 et 16 bits, sont mises sur le même pied.



Destiné aux joueurs sur consoles et ordinateurs, Video Games & Computer Entertainment est dès l'abord très américain. Articles courts, photographies omniprésentes et grande confusion entre publicité et rédaction. Ajoutez à cela des tests de qualité moyenne (ils sont insuffisamment développés et accordent trop d'importance aux consoles). Toutefois, certains articles éveillent l'intérêt comme un dossier fort bien fait sur les joysticks. Les informations sont souvent de première main. Pour celui qui veut tout savoir, c'est bien mais on trouve mieux.





Techno Police est la revue japonaise par excellence. Entièrement consacrée aux jeux, cette publication propose des articles à propos de logiciels que nous ne connaissons pas, fonctionnant sur des machines que nous ne connaissons pas. A moins de se laisser tenter par les déshabillés des pin-up que l'on trouve sur de nombreuses pages...



Magazine italien de petit format parlant de jeux sur ordinateurs et consoles, Video Giochi se consacre exclusivement aux tests en long en large et en travers. L'information y est réduite à la portion congrue et l'on se contente de critiques de logiciels d'ailleurs empruntées à des revues françaises notamment... Tilt. Est-ce pour cette raison que Video Giochi ne se trouve pas vraiment à la pointe de l'actualité ? Il faut le croire...



	Revue professionnelle	Applications personnelles	Program-mation	Jeux sur ordinateur	Jeux sur console	Autres	Remarques
ACE (Angleterre)				X	X		
Amiga Magazine (Italie)		X	X	X			
Amiga World (USA)		X		X			dédié Amiga
Apple II GS Buyer's Guide (USA)						X	catalogue II GS
ASM (Allemagne)				X	X		contesté
Atari STUser (Angleterre)		X		X			dédié ST
BBC Acom User (Angleterre)		X	X	X			dédié Acom
BIT (Italie)	X						adaptation de Byte
Byte (USA)	X						une référence
Computec (Japon)				X	X		
Computer + Video Games (Angleterre)				X	X		
Computer Gaming World (USA)				X			consoles de temps en temps
Computer Live (Allemagne)		X					
Computer Persönlich (Allemagne)	X						
Computer Shopper (Angleterre)	X	X					catalogue...
Crash (Angleterre)				X			dédié C 64/128
CTW (Angleterre)	X						la revue des pros
Electronics Games Monthly (USA)				X	X		
Famitsu (Japon)				X	X		
Famitsu Game Boy (Japon)					X		dédié Game Boy
Famitsu PC Engine (Japon)							à votre avis ?
Game Boy Player (Japon)					X		dédié Game Boy
Gamepro (USA)					X		
Gamest (Japon)				X	X		
GB (Japon)					X		dédié Game Boy
Happy Computer (Allemagne)		X	X				
Incider A+ (USA)		X		X			dédié Apple II
K (Italie)				X	X		adaptation de ACE
Login (Japon)				X	X		
Mac User (USA)	X	X					dédié Mac
Mac World (USA)	X	X					dédié Mac
Megadrive Fan (Japon)					X		comme son nom...
Micro Hobby (Espagne)			X	X			dédié Spectrum
Micro Mania (Espagne)				X	X		
MSX Mozaik (NL)			X	X			dédié MSX
MSX/MS Dos Computer Magazine (NL)			X	X			dédié MSX
PC Engine Fan (Japon)					X		comme son nom...
PC Software (Italie)		X		X			dédié PC
Popcom (Japon)		X	X	X			
Powerplay (Allemagne)				X	X		
QL (Angleterre)		X	X				dédié Sinclair QL !
Technopolice (Japon)				X			
The Games Machines (Angleterre)				X	X		
The One (Angleterre)				X			dédié 16/32 bits
Video Games & Computer Entertainment (USA)				X	X		
Video Giochi (Italie)				X	X		adaptation de Tilt
YC (Angleterre)			X	X			dédié C 64/128
Your Sinclair (Angleterre)			X	X			dédié Spectrum
Zap! 64 (Angleterre)				X			dédié C 64

Nos adresses pour la presse étrangère

La librairie des NMPP est située 111, rue Réaumur, 75002 Paris. Vous pourrez y trouver des revues de diverses provenances. Toutefois, le choix y est moins large que dans les librairies spécialisées.

Pour les journaux américains et britanniques, nous vous recommandons W.H. Smith et Brentano's, respectivement au 248, rue de Rivoli (75001 Paris), et 37, avenue de l'Opéra (75002 Paris).

En ce qui concerne la presse japonaise, Europa Presse, 4, rue Sainte-Anne (75001 Paris) propose le meilleur choix. Notez qu'il est nécessaire de commander les revues.

Pour les journaux en provenance de RFA, la communauté allemande recommande de se rendre à la gare de l'Est. Cependant, en micro, le choix y est très limité.

Pour la presse italienne, il existe un kiosque à la gare de Lyon, situé à côté des départs TGV. Le choix y est aussi restreint mais il est toujours possible de s'arranger.

Pour la presse espagnole, enfin, la librairie *Espagnola Decesa,* au 7, rue Nicolo (75016 Paris), est prête à écouter vos doléances.

Si vous cherchez des revues venant d'autres pays, n'hésitez pas à contacter les services culturels des ambassades concernées. Ils pourront vous indiquer des adresses où trouver de quoi satisfaire votre curiosité.

Buck Rogers : Countdown to Doomsday

AMIGA

Un scénario ultra-classique de science-fiction : les gentils tentent d'empêcher les méchants de devenir les maîtres de l'univers. Bien évidemment Buck Rogers, le héros, se met au service de la bonne cause ! Un jeu de rôle varié et tout en finesse...

SSI. Programmation : R. Lamb, M. McNally ; graphismes : L. Bowen, F. Butts, M. Johnson, C. Lum, S. Manley, M. Provenza, M. Starkey, T. Wahl ; bruitages : T. Wahl.

SSI, l'un des grands éditeurs spécialisés dans les jeux de rôle d'*heroic-fantasy*, nous propose avec *Buck Rogers* un nouveau sujet : la science-fiction. Le programme fonctionne sur un *Amiga* doté d'un minimum d'un Mo de mémoire et requiert la création de disquettes de « travail », ce qui nécessite près de vingt minutes. En contrepartie, l'installation sur disque dur s'effectue aisément.

L'histoire se passe au XXVe siècle. Au cours des années antérieures, la Terre a été le siège d'une gigantesque guerre mondiale. Après le conflit, les planètes proches ont été colonisées et les plus grandes multinationales se sont attribuées leur aire d'influence. L'une d'entres elles, la RAM, dirige la Terre d'une main de fer. Fort heureusement NEO, une organisation pour la liberté, qui reçoit l'appui providentiel de Buck Rogers, est parvenue à briser ce joug. Mais la menace de RAM reste encore très présente. Vous incarnez un groupe de six aventuriers qui vient



Des graphismes originaux.

de s'engager dans les troupes de NEO. Vous pourrez au choix charger l'équipe déjà constituée qui est forte et équilibrée ou créer vos propres personnages.
Cette étape de création est particulièrement riche. Une fois l'espèce et le métier choisis, le programme va tirer vos caractéristiques de base. Libre à vous alors de les accepter ou de retirer. Mais vous allez ensuite ventiler des points supplémentaires pour choisir vos aptitudes dans une vaste série de facultés complémentaires qui couvrent des domaines aussi variés que dextérité, technicité, médecine, intelligence, charisme et enfin sagesse, soit un total de cinquante-cinq talents.
Vous ne pourrez vous initier qu'à un nombre restreint de capacités au début. Aussi est-il capital d'effectuer les bons choix. Ainsi, vous devrez varier les options pour élargir le champ d'action de votre équipe, mais choisir obligatoirement les soins d'urgence, la faculté de se déplacer en apesanteur (capitale dans les combats) et l'astronavigation (pour être capable d'établir votre route stellaire). A chaque montée de niveau, vous serez doté de points complémentaires pour renforcer vos aptitudes et en acquérir de nouvelles.
Dès le début de l'aventure, vous vous trouverez plongé en pleine action. Alors que vous vous apprêtez à vous rendre sur le satellite secret de NEO, une attaque éclair de la RAM est sur le point d'anéantir tous les espoirs. Votre première mission consiste à vous



Ne vous laissez pas décontenancer par cette attaque-surprise.



Etes-vous un as de l'astronavigation ?

Cette initiative intéressante évite de perdre du temps en manipulations répétitives. Vous trouverez souvent sur les morts argent et objets utiles : armes, armures ou instruments variés. *Buck Rogers* reprend l'esprit du scénario de *Champions of Krynn*. Votre commandant vous attribuera différentes petites missions dont le résultat influera sur la situation. Vous serez amené à voyager de planète en planète en engageant parfois un combat spatial, et à explorer vaisseaux, astéroïdes et planètes. Si les combats occupent une place importante, ils ne résument pas le jeu. Ainsi, il vous faudra acquérir des renseignements dans les tavernes et faire à certains moments des rendre au centre de contrôle de la base pour activer manuellement la défense aérienne.

Les lieux sont représentés au choix en 3D ou en mode carte, très pratique pour se repérer. Les bombes continuent de pleuvoir et les patrouilles de RAM tentent de vous bloquer le passage. Les combats qui en découlent reprennent le système des autres jeux de rôle de SSI.

Vous vous retrouvez dans un miniwargame sur un champ de bataille représenté en 3D isométrique. Pour chacun de vos combattants, vous allez établir son déplacement, le type d'arme qu'il va utiliser et l'ennemi visé. Vous pourrez aussi tenter d'intimider vos adversaires ou laisser au programme le soin de gérer tout seul les combats pour aller plus vite. Après chaque combat victorieux, les médecins du groupe se chargeront automatiquement de soigner les blessés.



Faites le bon choix.

choix capitaux. Laissez-vous alors guider par votre courage, mais la ruse est souvent de mise.

La réalisation est correcte, sans être exceptionnelle.



Une certaine richesse de personnages.

Les graphismes sont assez fins et les monstres variés. Quelques bruitages digitalisés renforcent l'ambiance des combats. L'ergonomie ne pose pas de problème, sans atteindre la perfection d'un *Chaos Strikes Back* ou d'un *Captive*. Tout se joue à la souris par un système de menus, les options étant doublées au clavier pour aller plus vite. *Buck Rogers* séduira les amateurs de jeux de rôle par la finesse de son scénario et la richesse des personnages, même si le mode de jeu n'a rien de très original. Jacques Harbonn

Type : jeu de rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

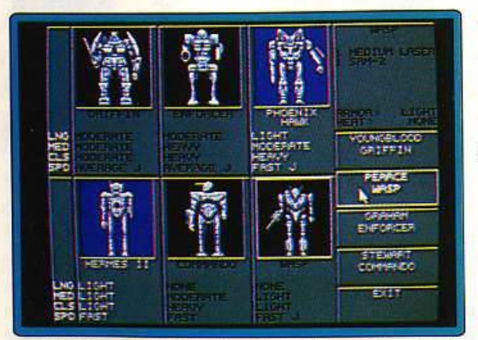
BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge



PC TOUS ECRANS

De la science-fiction au fantastique, il n'y a qu'un pas, que franchit allègrement ce nouveau volet de BattleTech *: une suite de séquences action entrecoupées de pauses pendant lesquelles le joueur se transforme en tacticien pour mener son entreprise à bien. Jeu agréable et équilibré,* BattleTech II *séduira les amateurs déjà familiarisés avec les wargame/aventure.*

Infocom. Développé par Westwood Ass ; scénario : M.E. Moore ; programmation : Barry Green et David Dettmer.

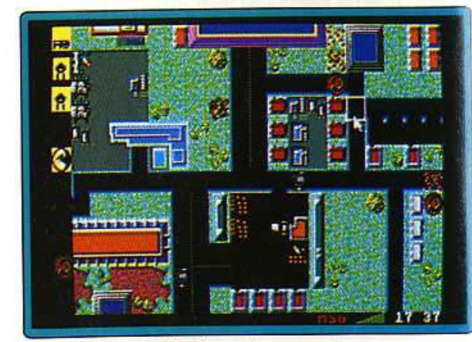


Les Mechs : des véhicules de combat sophistiqués.

La suite très attendue de *BattleTech* nous permet de retrouver Jason Youngblood qui, après avoir échappé aux poursuites des mechs (véhicules de combat bipèdes type Goldorak) des Kurita, va devoir partir à la recherche de son père, capturé par ces mêmes Kurita et présumé mort.

L'aventure commence alors que vous vous approchez de la planète Lyons à bord d'un vaisseau, accompagné de quatre Mechs et de leur pilote. Votre vaisseau est attaqué (par les Kurita) et doit se pauser en catastrophe dans un lac. Vous vous rendez vite compte que la planète est attaquée par... les Kurita. Le commandant de la base vous demande de l'aider. Après plusieurs combats (merci, les sauvegardes), les méchants sont enfin chassés de la planète et vous allez pouvoir essayer de partir à la recherche de votre père. Là, commencent les difficultés...

Le jeu a perdu la majeure partie de son côté jeu de rôle pour se transformer en un pur wargame. Il n'est plus possible de diriger spécifiquement un mech, de viser et de tirer comme dans le premier épisode. *MechWarrior*, lui aussi très différent, proposait une simulation poussée (3D type simulateur de vol) pour un scénario inexistant.

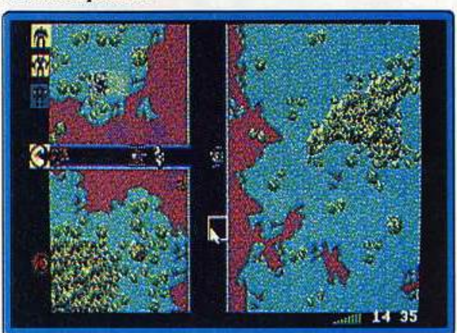


Combat contre l'infanterie ennemie.



Des images intermédiaires superbes.

Menu d'options.



Le jeu est vu de dessus.



Menu de commande des Mechs.

Crecent Hawk's Revenge, lui, est une suite de combats complexes intégrée à un scénario bien ficelé. Vous dirigez vos différents mechs en leur donnant des ordres : vous tracez leur trajectoire sur la carte, définissez leur vitesse (arrêt, normale ou rapide) et leur comportement face aux ennemis (neutralité, défense ou attaque). Et ils se débrouillent tout seuls.

Il est possible de se cacher dans une forêt ou derrière une montagne, de concentrer toutes les attaques sur une seule cible ou de laisser agir vos hommes. Chaque mission vous permet de diriger de nouveaux engins, avec leurs caractéristiques qui évoluent au fur et à mesure des dommages subits.

Si les premiers combats sont très simples, cela se gâte par la suite. Sauver votre père est particulièrement difficile : avec quatre groupes de véhicules (tanks et transporteurs légers), vous traversez une chaîne de montagnes infestée d'ennemis. Il devient alors nécessaire de diminuer la vitesse du jeu (réglable de 1 à 8) pour pouvoir donner des ordres suffisamment rapidement.

Après avoir passé les montagnes, vous devrez arriver à la ville ennemie, y pénétrer et retrouver votre père avant de repartir. Il est possible de sauvegarder entre chaque partie, mais vos véhicules ne sont pas réparés. S'ils ont été trop endommagés lors des premières parties, il vous sera impossible de tenir face aux véhicules ennemis. Vous serez sans doute obligé de recommencer cette mission plusieurs fois, mais ne vous découragez pas !

Toutes les commandes se font à la souris, et l'ergonomie est bonne. Les graphismes du jeu lui-même ne sont pas extraordinaires mais lisibles, et les scènes intermédiaires sont très réussies (MCGA).

Des voix digitalisées (incroyable sur compatible *PC* !) ponctuent les combats et l'on peut utiliser des cartes sonores. La documentation est superbe, près de cinquante mechs et tanks y sont détaillés et un poster les représentant accompagne le jeu.

Ce jeu est très agréable, mais on regrettera de ne pouvoir diriger plus finement un mech. De plus, le scénario est trop linéaire, et il est impossible de changer le cours des événements (sauf en perdant). Le temps réel, en revanche, est un bon point ! Ce programme difficile satisfera tous les amateurs de wargame/aventure.

Jean-Loup Jovanovic

Type : wargame futuriste
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★
(sans carte sonore)
Prix : C

Savage Empire ☆

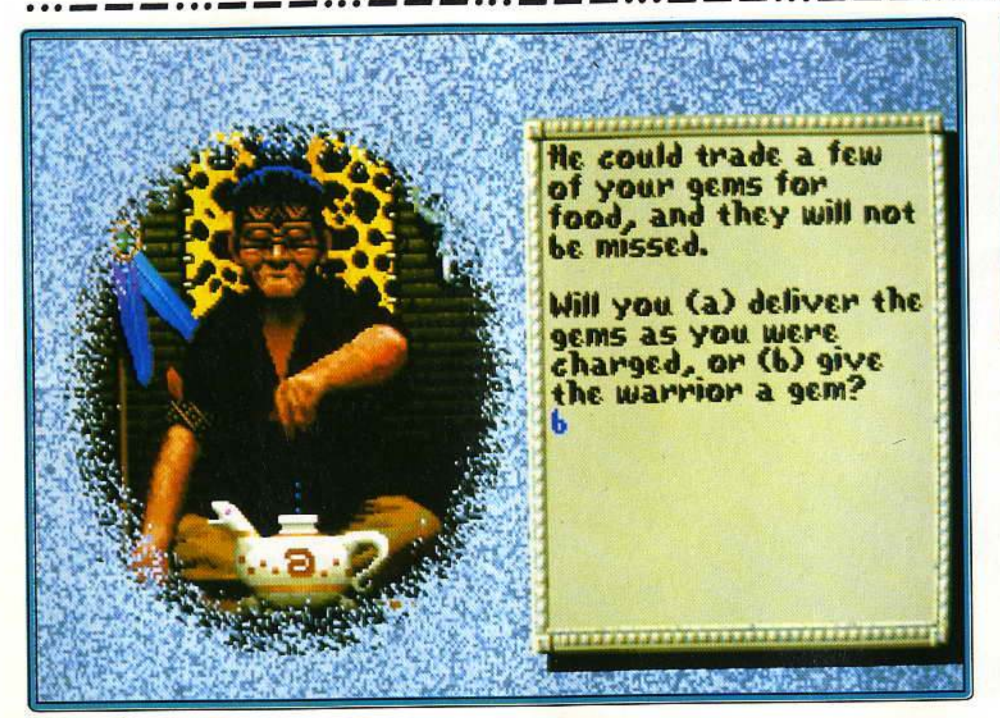
PC AT 286, 386, VGA/MCGA

Projeté par accident dans le passé, vous cherchez à rejoindre le présent. Quoi de plus naturel ! Mais ce passé est bien lointain, peuplé d'hommes préhistoriques au caractère primaire, de sauriens sanguinaires et de termites géantes ! Un jeu de rôle agréable et rapide, dans un décor plutôt inhabituel.

Origin. Scénario : Aaron Allston ; programmation : S. Beeman, B. Quinlan, J. Templeman ; graphismes : K. Berdak, D. Bourdonnais.

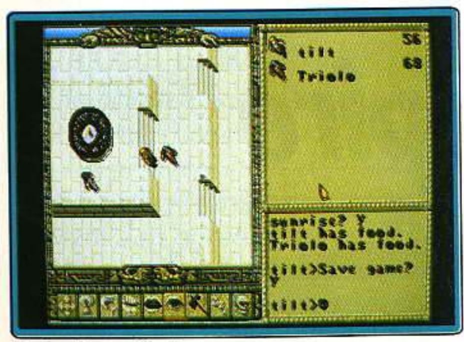
Inspiré de l'œuvre d'Edgard Rice Burroughs (le créateur de Tarzan), et plus précisément de la série « Pellucidar », très connue aux États-Unis, ce programme est la transposition d'*Ultima VI* dans un monde préhistorique. Je m'attendais à quelque chose de grandiose, et je n'ai pas été déçu !

Sur ordre de Lord British (celui des *Ultima*), vous réunissez le Dr Rafkin, spécialiste en histoire naturelle, et Jimmy Malone, reporter, pour effectuer des recherches sur une énorme *moonstone* (pierre permettant d'ouvrir des portes dimensionnelles). Vous êtes dans le laboratoire du Dr Rafkin quand une porte géante *(moondoor)* apparaît et engloutit la pièce et ce qu'elle contient, vous compris. Vous vous retrouvez en pleine jungle, face à des ptérodactyles féroces. Après avoir sauvé une jeune fille, Aiela, de leur



Création du personnage.

griffes, vous êtes attaqué par la tribu Urali qui vous assomme et enlève Aiela.
Vous vous réveillez chez le shaman des Urali. Celui-ci vous pose une question sur la doc « *pour vérifier que vous avez gardé votre mémoire* » (jolie façon de présenter la protection), et vous allez pouvoir partir à la découverte de ce monde.
Le but du jeu est simple : rentrer chez vous. Le seul moyen d'y parvenir est d'utiliser à nouveau une *moonstone.* La seule disponible est malheureusement entre les mains des *myrmidex,* sortes de termites trop bien nourries qui atteignent la taille humaine ! Elles sont très nombreuses et très pugnaces.



Visite d'une ville Inca.

Bien entendu, pas question qu'elles vous donnent la pierre. Il va donc falloir la leur prendre de force et ce n'est qu'en rassemblant toutes les tribus que vous aurez une chance de réussir. Mais ces différents peuples se haïssent cordialement et passent leur temps à se faire la guerre...
Votre première tâche sera donc de convaincre chaque chef de tribu de vous aider. Certains verront l'intérêt de se débarrasser des myrmidex et d'arrêter ces luttes fratricides. D'autres vous demanderont comme gage de votre bonne foi de remplir une mission. Le chef des Yolaru exigera que vous lui rapportiez dix épées (facile), les Barako voudront que vous délivriez la fille du chef, capturée par un gorille géant... Chaque mission réussie vous apporte le soutien d'une tribu. Après les avoir toutes rassemblées, il faut les convoquer à l'aide d'un tambour géant (qu'il faut faire fabriquer).
Le jeu est très proche d'*Ultima VI* : même vue 3D isométrique, mêmes commandes... En revanche, de nombreuses améliorations ont été apportées. En premier lieu, les personnages sont plus petits, ce qui permet une animation sensiblement plus rapide. Ensuite les différents lieux sont plus rapprochés, ce qui évite les longs et fastidieux voyages entre les villes. Enfin les graphismes sont bien plus beaux, et de nombreuses séquences, entre deux actions, permettent de suivre le scénario.
L'humour, lui aussi, est omniprésent. Dès le début, vous vous trouvez en présence de personnages et de situations cocasses. Accompagné de Triolo (qui ressemble étrangement au Iolo d'*Ultima* !), vous visitez le village de départ. Croisant une autochtone, vous la saluez et commencez à la questionner. Voulez-vous la quitter ? Elle vous demande si vous l'aimez. Si vous répondez oui, elle continue à vous parler. Si vous répondez non, elle tombera purement et simplement dans les pommes... Après avoir accueilli Shamuru, qui ressemble à Shamino, dans votre équipe (qui peut comporter jusqu'à sept personnages), vous rendez visite aux Disquiqui. Si vous demandez au chef où se trouve le shaman, celui-ci l'appellera. Le shaman (qui est à côté) répond alors « *Il n'est pas là* ». Et le chef de dire « *Il n'est jamais là quand on a besoin de lui* ».
Savage Empire n'est pourtant pas un jeu facile. Pour retrouver Aiela, il faut découvrir la vallée cachée des Urali en traversant une grotte, éviter un tyranosaure indestructible et obtenir les bonnes grâces de la tribu en rapportant le totem du village. Il est possible de passer en force, mais il est toujours plus payant d'utiliser l'astuce.
Un exemple, pour dépasser le tyranosaure, vous pouvez essayer de faire défiler les personnages un à un en priant pour qu'ils ne se fassent pas toucher ; ou bien utiliser les « attrape-tortues » que vous a donné un vieux shaman fou auquel vous avez rendu l'esprit. Vous appelez autant de tortues qu'il y a de personnages, vous les faites monter dessus et vous pouvez faire le tour par la rivière pour échapper au monstre.
La complexité du jeu est incroyable. Il est possible de fabriquer des bombes et des fusils. Vous récoltez les ingrédients, les mélangez et obtenez de la poudre à canon. Vous pouvez pêcher, chasser, faire cuire les pots de terre nécessaires aux bombes... La magie est limitée, seul Iolo (pardon, Triolo) peut utiliser les neuf sorts qui sont à votre disposition.
Savage Empire est indispensable pour tous ceux qui aiment le jeu de rôle. Plus agréable et plus rapide qu'*Ultima VI*, il offre un grand nombre d'aventures simultanées dans un décor inhabituel pour ce type de jeux, et vous fera passer de très bons moments.

Jean-Loup Jovanovic



L'interface ressemble à Ultima VI...



... mais les graphismes sont plus fins.



Triolo ressemble étrangement à Iolo...

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★
(sans carte sonore)
Prix : D

Altered Destiny

Un scénario alléchant et une touche d'humour ne suffisent pas pour réussir un super jeu... Réservé aux nostalgiques de l'ergonomie antique.

aventure : type
13 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
C : prix

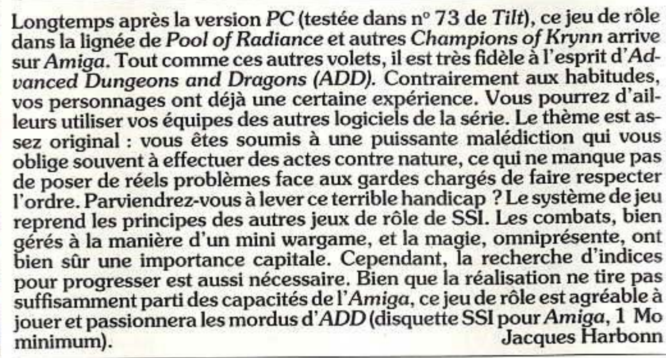


La soirée s'annonce bien : votre fiancée vous a promis quelque chose de « spécial » pour votre retour ; vous avez récupéré une télévision ultramoderne à la place de l'ancienne (le réparateur s'est trompé), quand... aspiré par votre poste, vous vous retrouvez flottant dans l'espace (en pyjama et avec un bol de pop-corn !) face à une tête géante... Malgré la déception de vous voir à la place du champion qu'elle a convoqué, elle vous donne pour mission de récupérer une pierre chez son frère, et d'empêcher ainsi la fin de l'univers. Vous vous retrouvez dans un monde des plus étranges, une île flottante peuplée d'animaux bizarres. Des graphismes agréables mais sans plus, une ergonomie proche de celle des jeux Sierra on Line de la vieille époque : *Altered Destiny* aurait été un très bon jeu d'aventure il y a trois ou quatre ans. La manipulation est inconfortable et les passages entre tableaux particulièrement lents (sur *386SX* !). Reste que le scénario est à la fois original et très fouillé et que de nombreuses touches d'humour (l'introduction est très réussie) égaient le jeu. Réservé aux anglicistes confirmés disposant d'une configuration musclée. Jean-Loup Jovanovic

Curse of the Azure Bonds

La réalisation n'est pas à la mesure de l'*Amiga*, mais le jeu, agréable, reste très séduisant.

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Longtemps après la version *PC* (testée dans n° 73 de *Tilt*), ce jeu de rôle dans la lignée de *Pool of Radiance* et autres *Champions of Krynn* arrive sur *Amiga*. Tout comme ces autres volets, il est très fidèle à l'esprit d'*Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*. Contrairement aux habitudes, vos personnages ont déjà une certaine expérience. Vous pourrez d'ailleurs utiliser vos équipes des autres logiciels de la série. Le thème est assez original : vous êtes soumis à une puissante malédiction qui vous oblige souvent à effectuer des actes contre nature, ce qui ne manque pas de poser de réels problèmes face aux gardes chargés de faire respecter l'ordre. Parviendrez-vous à lever ce terrible handicap ? Le système de jeu reprend les principes des autres jeux de rôle de SSI. Les combats, bien gérés à la manière d'un mini wargame, et la magie, omniprésente, ont bien sûr une importance capitale. Cependant, la recherche d'indices pour progresser est aussi nécessaire. Bien que la réalisation ne tire pas suffisamment parti des capacités de l'*Amiga*, ce jeu de rôle est agréable à jouer et passionnera les mordus d'*ADD* (disquette SSI pour *Amiga*, 1 Mo minimum). Jacques Harbonn

Dragon Wars

Une aventure riche et passionnante, parée d'agréables graphismes et d'excellents bruitages.

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix

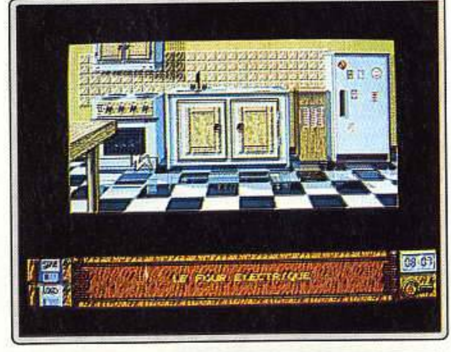


Près d'un an après la sortie de la version *Apple II* (*Tilt* n° 74), *Dragon Wars* arrive enfin sur *Amiga*. Ce jeu de rôle dans la plus pure lignée de l'*heroic fantasy* vous invite à libérer le pays de l'emprise néfaste du puissant magicien Namtar. Quatre aventuriers vous sont proposés, mais vous pourrez fort bien en créer d'autres. Cette phase de création est d'ailleurs d'une grande richesse, de nombreux facteurs rarement pris en compte étant ici gérés : escalade, pistage, persuasion, pickpocket, etc. Trois autres compagnons, aventuriers ou monstres de rencontre, pourront compléter votre équipe. Les combats disposent d'un éventail suffisant de possibilités. Quant à la magie, elle est très variée, mais il faudra mettre la main sur des parchemins pour pouvoir l'utiliser. La réalisation met à profit les capacités de l'*Amiga*, tant au niveau des graphismes, superbes et dotés d'une bonne animation, que de l'excellente musique d'ambiance. Sous des dehors très classiques, *Dragon Wars* cache en fait une grande richesse, car bien des indices ne seront découverts qu'en ayant recours aux capacités spéciales de vos héros. Un jeu de rôle difficile et prenant (disquette Interplay, pour *Amiga*). Jacques Harbonn

Explora III

Intéressante, mais pas véritablement géniale, cette nouvelle aventure, facile à gérer, convient tout à fait aux débutants.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Ce troisième volet d'*Explora* rompt en partie avec les habitudes de la série, la machine à voyager dans le temps n'occupant pas la même importance que dans les précédents épisodes. Vous incarnez un paisible romancier à court d'idées pour son prochain roman, mais vous ne tarderez pas à vous trouver plongé dans une mystérieuse aventure pour mettre à jour les agissements de la secte du Serpent qui en veut à votre vie. Le système de jeu a été encore simplifié par rapport au précédent, pourtant déjà facile. Cependant, cette simplicité ne s'est pas faite au détriment des possibilités d'action qui restent quasiment inchangées. Le jeu se déroule en temps réel et il vous faudra souvent revenir aux mêmes endroits pour découvrir de nouveaux indices. La réalisation est toujours aussi bonne, avec des graphismes superbes contenant une foule de détails. Les rues sont le siège d'étonnantes animations (extra-terrestre dans sa soucoupe, Tarzan se balançant de liane en liane, pépé en skate-board, etc.) qui n'ont malheureusement aucun rapport avec le jeu. Si l'aventure reste intéressante, j'avoue qu'elle m'a cependant beaucoup moins passionné qu'*Explora II* (disquette Infomédia, *Atari ST*). Jacques Harbonn

Fountain of Dreams

L'ère post-nucléaire inspire un scénario qui, malgré sa richesse, est irrémédiablement gâché par de nombreux défauts.

jeu de rôle : type
9 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
C : prix

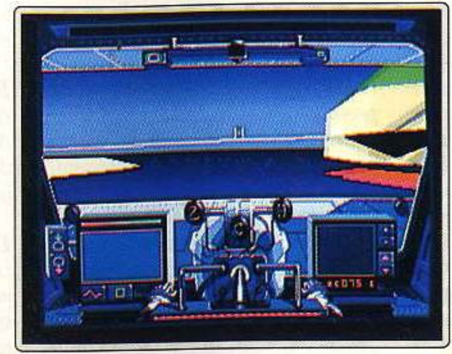



Electronic Arts nous propose ici un jeu de rôle post-apocalyptique : après une attaque nucléaire sur Atlanta, la Floride s'est trouvée détachée du continent. Le reste du monde ne répond plus et les survivants ont été livrés à eux-mêmes. Les radiations ont fait apparaître des mutations plus ou moins graves aussi bien chez les animaux que chez les humains. La violence est partout et c'est à vous de ramener un semblant d'ordre. Vous dirigez une équipe de cinq personnages de métiers variés (médecin, vigile, mécanicien), possédant chacun ses compétences, dans un décor vu de dessus. A force de combattre, les personnages acquièrent de l'expérience, ce qui leur permet d'améliorer leur savoir-faire. Les graphismes sont très moyens, l'ergonomie mauvaise (la souris n'est pas reconnue et les touches sont mal choisies). Plus grave : vous pouvez être bloqué de façon irréversible. Le programme ne disposant que d'une seule sauvegarde, vous vous trouvez dans l'obligation de recommencer au début ce qui nécessite de réinstaller tout le jeu ! Malgré un scénario fouillé, ces défauts justifient la note sévère que je donne à *Fountain of Dreams* (disquette Electronic Arts pour *PC*). Jean-Loup Jovanovic

Galactic Empire

L'exploration difficile d'un monde hostile est la mission proposée par *Galactic Empire* : une aventure difficile et parfois surprenante.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★ : bruitages
C : prix



Ce jeu se veut inspiré de *l'Empire galactique* ; en fait, seul l'univers *SF* est rendu, car il s'agit d'un pur jeu d'aventure. Vous êtes un agent du SERSEC, débarqué sous une fausse identité sur la planète Ether, où vous devez chercher à comprendre l'hostilité récente des habitants de cette planète face à l'Empire. L'être humain n'étant pas adapté à l'atmosphère et à la gravité de ce monde, vous devez utiliser un petit véhicule pour vous déplacer. Votre premier soin sera de faire provision d'oxygène aux distributeurs, puis de vous faire enregistrer à la douane. Ensuite commence l'exploration. Vous vous déplacez dans un décor 3D surfaces pleines splendide (en VGA), en faisant attention aux zones où vous n'êtes pas toléré. Vous pouvez communiquer avec les autochtones par le biais d'un système original : vous avez le choix entre cinq attitudes, allant du sourire niais (qui vous évitera bien des problèmes) à la franche agressivité, en passant par une attitude plus « commerciale ». Le monde que vous visitez est cohérent, et les surprises nombreuses. Un regret : la difficulté est un peu élevée, et il est trop facile de mourir. Un bon jeu très original et bien réalisé (disquettes Tomahawk pour *PC*). Jean-Loup Jovanovic

Legend of Faerghail

Un groupe de résistants se bat courageusement contre les forces du mal. Un excellent jeu de rôle.

jeu de rôle : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
C : prix

Legend of Faerghail reprend une grande partie des principes de base de *Bard's Tale* en les améliorant. Le but de votre quête est simple : les Elfes se sont voués aux forces du Mal et seul votre petit groupe d'aventuriers résiste encore. La phase de création des personnages est simplifiée, aussi n'hésitez pas à en faire usage car l'équipe fournie est un peu faible. L'aventure se déroule tant à l'extérieur qu'en intérieur. Les châteaux et les mines fourmillent de monstres divers avec qui vous pourrez parlementer ou commercer, ou qu'il faudra combattre. Ces combats sont d'ailleurs bien gérés, tout comme l'usage de la magie. Dans certains cas, il vous faudra répondre à une énigme pour accéder à un endroit particulier. Le réalisme de l'aventure est assez poussé avec gestion de la nourriture, cycle jour-nuit, et surtout dégradation progressive des armes et armures au cours des combats. La réalisation est d'un bon niveau. Si les graphismes sont un peu moins riches que dans la version *Amiga*, les combats sont agrémentés de petites animations et de bruitages digitalisés complémentaires. Un jeu de rôle difficile et passionnant (disquette Reline, pour *Atari ST*). Jacques Harbonn

Murders in Space

Solide enquête spatiale basée sur le dialogue avec les divers suspects et un zeste d'action, *Murders in Space* est d'un fort bon niveau.

aventure policière : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Voici la version *Amiga* de cette excellente enquête policière (*Tilt* n° 84). Incognito à bord d'une station spatiale, vous allez faire des recherches sur la tentative présumée d'assassinat contre la personne du commandant. Il faudra faire vite car vous ne disposez que d'une vingtaine d'heures. Le jeu se déroule en temps réel, mais la fuite du temps est réglable, ce qui permet d'adapter la difficulté. Contrairement aux aventures classiques, cette enquête est surtout centrée sur les rapports entre les personnages et c'est plus en dialoguant avec eux qu'en explorant les pièces que vous découvrirez les indices nécessaires. Cependant, il vous faudra aussi agir si vous ne voulez pas que les membres d'équipage meurent les uns après les autres. Vous serez amené à utiliser différents appareils complémentaires dont vous devrez découvrir tout seul le maniement. Vous irez même faire un tour dans l'espace en « fauteuil volant ». Ne vous y risquez qu'après de longs essais au simulateur. La réalisation est d'un bon niveau avec des graphismes de qualité, quelques bruitages digitalisés et surtout un scénario solide. Les quelques phases d'action enrichissent encore le jeu (disquette Infogrames, pour *Amiga*). Jacques Harbonn

Tunnels & Trolls : Cruisaders of Khazan

Un mélange étrange mais plaisant de classicisme et d'innovations utiles.

jeu de rôle : type
14 : intérêt
★★★ : graphisme
– : animation
★ : bruitages
C : prix



Inspiré du jeu de rôle sur table *Tunnels & Trolls (T&T)*, qui plagie *Dungeon & Dragons (D&D)* tout en lui apportant des améliorations, *Cruisaders of Khazan* est à la fois classique dans son scénario et novateur dans son interface utilisateur. Dans ce jeu de type *Ultima* (vue de dessus), tout est géré par des fenêtres et des icônes, avec un souci évident d'ergonomie. Vous devez retrouver le magicien Khazan, sans qui le mal envahira le monde (c'est original !). Après avoir composé une équipe de quatre personnages de classes et d'espèces variées, vous partez visiter la ville de départ, Gull. Monstres, expérience, trésors, tous les ingrédients classiques sont là. De nombreux habitants vous parlent, achètent ou vendent divers objets. Le jeu, au début déroutant, montre rapidement ses qualités : variété des actions et des missions, facilité d'utilisation... Les graphismes (CGA ou EGA) ne sont pas très bons (les sons non plus), mais ils ont l'avantage d'être lisibles. Un jeu agréable à l'interface réussie mais au scénario banal. Un regret : la documentation manque de cohérence et on se demande au début ce qu'on est venu faire là (disquettes New World Computing pour *PC* tous écrans). Jean-Loup Jovanovic

Where in Time is Carmen Sandiego

Gendarme à la poursuite de voleurs du futur, vous courez à travers le temps et l'espace.

enquête policière : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
C : prix




Enquêteur futuriste, vous allez traquer votre voleur à travers le temps et l'espace. Dans chaque lieu, vous pourrez prendre connaissance d'indices sur la destination suivante de votre voleur ainsi que sur ses caractéristiques : couleur des yeux et des cheveux, auteur et artiste préférés. Une fois que vous penserez connaître la prochaine destination, activez le déplacement pour vous rendre dans l'un des quatre lieux proposés. Si c'est le bon, vous y verrez votre voleur et y découvrirez de nouveaux indices. Une fois en possession de trois caractéristiques de l'individu, mettez à profit ces connaissances pour effectuer une recherche au sein du fichier et activer le module d'arrestation. Mais il faudra encore que vous pistiez avec succès votre voleur avant que cette arrestation ne soit effective. A mesure de vos succès, vous allez progresser dans l'échelle de valeur et vous voir confier des cas de plus en plus difficiles. La réalisation est d'un bon niveau avec de superbes images et quelques animations amusantes. Les enquêtes sont intéressantes et demandent une excellente culture générale ainsi qu'une bonne compréhension de l'anglais (disquettes Broderbund, pour *Amiga*). Jacques Harbonn



Message in a bottle

Operation Stealth : Secret Defense

d'après Christophe et Grégory
Voici la solution complète sur Amiga de cette superbe aventure.

A l'aéroport
Allez vers le distributeur de journaux. Examinez le récupérateur (vous trouvez une pièce de monnaie). Utilisez la pièce de monnaie sur le monnayeur. Examinez le journal (vous y découvrirez des informations sur les relations diplomatiques du Santa Paragua).
Allez aux toilettes (dans une cabine). Actionnez la mallette. Prenez le stylo. Actionnez la calculatrice. Prenez le passeport vierge. Utilisez le passeport vierge sur l'ouverture. Sélectionnez sur le falsificateur la nationalité du pays qui a repris ses relations diplomatiques avec le Santa Paragua (voir journal). Appuyez sur le bouton rouge. Actionnez la mallette pour la refermer.
Retournez voir le douanier. Montrez-lui votre nouveau passeport.
Allez à l'accueil. Parlez à l'hôtesse (elle vous remet un télégramme). Examinez le télégramme.
Allez à gauche (pièce voisine). Utilisez le billet d'avion sur le garde.
Allez à gauche (vers le tapis roulant des bagages). Examinez les bagages. Prenez le bagage au nom de « Mr. Martinez ». Actionnez le bagage.
Allez aux toilettes. Actionnez le rasoir électrique. Utilisez le câble électrique sur la prise de courant.
Allez voir le douanier. Montrez-lui le passeport falsifié.
Allez à gauche. Sortez. Attendez et prenez le taxi.

Au centre-ville
Allez à gauche vers la banque (entrez). Actionnez la mallette. Examinez le passeport U.S. Prenez la liasse de billets. Actionnez la mallette. Utilisez la liasse de billets sur l'employé de banque (caisse) pour faire de la monnaie (deux fois).
Allez chez la fleuriste. Utilisez la monnaie pour acheter un oeillet rouge (le signe de reconnaissance). Utilisez-le sur John (pour le porter).
Allez au parc. Asseyez-vous sur le banc. Une fois que le contact s'est fait tuer, partez au plus vite et allez à la banque.
A la banque : examinez la carte et la clé. Actionnez la carte et la clé. Utilisez la carte sur l'employé de banque.
Allez à la salle des coffres (descendre). Examinez les coffres pour trouver celui qui porte le numéro 2475. Utilisez la clé sur le coffre. Prenez le boîtier. Prenez l'enveloppe.

Dans la caverne
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'écran. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.
Dans l'eau : prenez de l'air avant de plonger. Remontez deux fois dans les premier et second écrans et une fois au milieu des deux gros rochers dans le troisième écran (vous devez surveiller votre indicateur d'oxygène).

Retour au centre-ville
Allez à la plage. Parlez à l'homme (trois fois). Utilisez la monnaie sur l'homme pour acheter le bracelet.
Allez à l'hôtel. Parlez au portier. Entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Allez vers l'ascenseur. Actionnez le bouton d'appel de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur. Actionnez le numéro 2. Sortez de l'ascenseur. Allez à gauche vers l'escalier. Montez au troisième étage. Allez à droite au fond du couloir. Actionnez la porte.

Sur le bateau
Actionnez le bracelet pendant le discours d'Otto.
Sous l'eau : faites vite car John ne tiendra pas longtemps. Actionnez le bracelet. Actionnez la fille (en vous plaçant dessus avant).

Au palais
Il y a quatre labyrinthes (petits jeux d'arcade). Faites une sauvegarde après avoir passé chaque labyrinthe.
Dans le bureau : actionnez la porte du couloir. Examinez la statue. Examinez le bras de la statue. Actionnez le bras de la statue.
Le coffre-fort : utilisez le boîtier sur la porte du coffre. Appuyez sur le bouton marche du boîtier (seuls les quatre voyants de gauche nous intéressent). Faites défiler les numéros : quand un chiffre est bon, une lumière s'allume et sa position correspond à l'emplacement du chiffre dans la combinaison. Une fois en possession de la combinaison complète (quatre chiffres), composez-la en validant chaque chiffre (pour cela appuyez sur le bouton rond du coffre). Si la combinaison est bonne, une lumière clignote sur le bouton marche. Appuyez dessus. Prenez le boîtier. Prenez l'enveloppe.

En jet-ski
Première partie : évitez les rochers et attrapez Karpov.
Deuxième partie : évitez les colosses sur les jet-skis en vous mettant sur la droite.

Sous l'eau
Evitez le gros requin. Descendez. Examinez l'algue (en bas à droite). Examinez le pied de l'algue. Allez au bout à droite. Examinez le tronc du palmier de droite. Actionnez le palmier. Actionnez le bouton. Allez dans l'ouverture.

Dans la caverne
Actionnez l'écoutille.

Dans la cage
Utilisez le stylo sur la serrure. Utilisez la montre sur le mur (en haut à gauche). Utilisez la montre sur le mur (en haut à droite cette fois). Allez vers la grille. Actionnez la grille.

Labyrinthes avec les rats
Tout se passe dans le noir. Faites des sauvegardes après chaque labyrinthe.

Dans la salle de bains
Rasez le mur du fond jusqu'à la première douche pour ne pas être vu. Actionnez le soldat. Examinez les rangers. Prenez les lacets. Prenez les rangers. Utilisez les lacets sur le soldat. Prenez la serviette. Utilisez la serviette sur le soldat. Prenez les vêtements. Examinez le lavabo. Prenez le verre. Sortez.

Dans le couloir
Dirigez-vous en bas à gauche. Allez ensuite vers la première porte à droite.

Salle de stockage
Actionnez le tiroir de gauche (le second en partant du bas). Examinez le tiroir. Prenez les lacets. Utilisez les lacets sur John. Actionnez le tiroir de droite (celui du bas). Examinez le tiroir. Prenez le tampon vierge. Sortez.

Retour dans le couloir
Allez en haut à gauche, puis à gauche. Allez à gauche au fond puis descendez. Allez vers la première porte à gauche.

Dans la cabine
Utilisez le verre sur la fontaine. Examinez le vêtement. Prenez l'ordre de mission. Actionnez le débarras (sous la table de mixage en haut à droite). Prenez le canot de sauvetage. Sortez.

Retour dans le couloir
Allez à droite. Montez. Allez à gauche. Allez vers la première porte.

Dans le bureau de l'officier
Utilisez le verre sur l'officier. Très vite, prenez le tampon sur le bureau. Sortez et retournez à la cabine.

Retour à la cabine
Utilisez le tampon sur le tampon-encreur (le tampon-encreur se trouve au dessus de l'imprimante). Utilisez le tampon encré sur l'ordre de mission. Actionnez l'étui à cigarettes. Examinez les cigarettes. Actionnez la cigarette avec une bague bleue. Utilisez le papier à cigarette sur le verre. Allez à la porte blindée, muni du dactyloscope.

A la porte blindée
Utilisez l'empreinte sur le dactyloscope. Entrez. Passez la porte et allez à droite.

Poste de garde
Utilisez la mission tamponnée sur la boîte aux lettres. Passez la porte protégée par les lasers.

Autre couloir
Utilisez le câble électrique sur la prise de courant. Actionnez le rasoir. Utilisez le rasoir sur la poubelle. Passez la porte de droite.

Salle des commandes
Attendre le compte à rebours issu du rasoir. Utilisez la cigarette du bas (bague rouge) sur l'ordinateur. Actionnez Otto. Utilisez le disque sur le lecteur laser. Sortez par la porte du haut. Allez à droite.

L'hélicoptère
Utilisez le tendeur sur la bombe.

Dans les airs
Actionnez le canot de sauvetage.

Et voilà. Cette belle et difficile aventure est maintenant terminée.
A bientôt.

STEF

Réponse à Mike pour **Rick Dangerous** : dis où tu es coincé et je te donnerai la solution. Réponse à BJ Atari Games 1 Works : sur l'échafaudage, il y a un seau. Prends-le, va le remplir au lavabo, ouvre la porte des WC, ramasse le petit drapeau rouge qui se trouve par terre à gauche de la tinette. Ensuie dirige-toi vers la porte qui se trouve en face de la fenêtre. Tape utiliser seau rempli sur porte, ensuite ouvre la porte de droite. A propos, avant de mettre le seau, prends le sac qui est dans la poubelle ainsi que la clé qui se trouve sous le tapis. Salut et bonne chance pour la suite.

Quant à moi, je voudrai savoir dans les **Voyageurs du temps** comment sortir de la pièce où je suis enfermé après avoir été capturé par les Crughons. Salut à tous et merci d'avance.

DAVID PETIT LOUP

Qui peut m'indiquer dans **les Goonies** comment sortir de la tête de mort au 4e niveau ? J'ai ce jeu depuis longtemps mais je n'ai jamais pu dépasser ce stade. Merci à tous.

ROMAIN LE ST

Salut les potes ! J'aimerai bien des pokes sur **Captain Blood** car je n'y comprend rien. Dans **Gouls'n Ghost** sur STF, comment faire pour changer de niveau ? Merci d'avance.

CHRISTOPHER

Salut ! Voici une aide pour ceux qui sont bloqués dans **Ivanhoé** sur ST. Quand le jeu démarre, mettez la pause, puis tapez JC is the best et return. Pour changer de tableau, il suffit d'appuyer sur N et pour tuer les ennemis sur DELETE. Dans **Ninja Spirit,** au début du jeu, appuyez sur F9 et sur CONTROL, et vous serez immortel. Dans **Indiana Jones,** à la présentation du jeu, tapez JIEHOVA (JIEHOVQ en azerty). Après, L pour changer de niveau, 1 et 2 pour avancer dans le niveau où vous êtes, et I pour obtenir la croix, le bouclier avec un S, le livre et le Graal. Dans **Fire and Forget II,** pour s'envoler, appuyez sur return deux fois de suite et pour lancer les missiles, maintenez le bouton de tir enclenché et appuyez sur return.

Quant à moi, je cherche vies et temps infinis pour **Dragon Ninja** et **Alien Syndrome,** immortalité pour **R-Type,** et énergie illimitée, grenades, balles et cartouches infinies dans **Operation Thunderbolt.** Merci d'avance à ceux qui pourront m'aider et à bientôt.

ST MAD 2

Voici une petite aide pour **Space Quest II :** une fois que votre montre sonne, sortez de l'écran par le haut, allez vers la combinaison civile et tapez get suit. Puis dirigez-vous vers les casiers à droite, tapez open locker, get tube, get supporter. Maintenant, sortez de cet écran par la gauche, mettez-vous sur la plaque montante de gauche ; une fois en haut entrez dans le tube, il part automatiquement. Quittez le tube et montez dans le vaisseau, laissez-vous enlever et le jeu se déroule tout seul. Après un moment, vous vous réveillez dans la jungle. Allez près de l'épave du vaisseau et tapez press button, puis allez près du cadavre et tapez get card. Maintenant, sortez de l'écran par le haut, derrière les buissons, puis allez en bas à droite et tapez untie creature lorsque vous êtes à proximité de la petite créature. Revenez à l'écran précédent et arrêtez-vous près des herbes bleu clair, mais surtout ne les touchez pas. Tapez get spore. Sortez de l'écran par le haut et, un conseil, faites une sauvegarde car ça se complique un peu. Vous devez traverser l'écran sans toucher les tentacules sinon vous servirez de petit déjeuner au monstre auquel elles appartiennent. Dirigez-vous vers les buissons et tapez get berries. Revenez en sens inverse en prenant garde au monstre et sortez de l'écran par l'endroit d'où vous veniez. Puis allez à droite, remontez le petit chemin et sortez de l'écran en haut à gauche. Allez vers la boîte et tapez insert form in slot, get whistle. Partez par la droite et allez en haut à droite. Arrêtez-vous près du marais et tapez rub berries on body. Allez dans le marais et avancez vers la droite jusqu'à être mangé par le monstre. Ensuite sondez le haut du marais jusqu'à ce que vous commenciez à nager et tapez hold breath. Sortez de l'écran à la nage par la gauche, allez vers le haut puis vers le diamant et tapez get gem. Revenez au marais (tapez hold breath) et allez deux fois vers la droite. Arrêtez-vous près de l'arbre et tapez climb tree. Maintenant, allez tout le temps à droite jusqu'à être prisonnier dans une cage. Là, tapez slow, ask man, ask man (deux fois) et throw spore. Attendez que le monstre soit à terre et tapez get key, unlock door, fastest. Allez près de la pierre, tapez get rope. Faites une sauvegarde et... à plus tard pour la suite.

Pour moi, je cherche des pokes anti-crash sur **Test Drive** et **Stunt Car.** Dans **F29 Retaliator,** le manuel ne précise pas si l'on peut sauver plusieurs pilotes en même temps, et à quoi sert le Disk 2. Le truc de Juju (Tilt n° 78) pour **Dungeon Master** ne marche pas, quelqu'un pourrait-il m'aider ? Pour Jack (Tilt n° 81), les golems derrière les portes sont assez faciles à vaincre. Lorsqu'ils avancent, ferme la porte sur eux et attaque-les mais ne recule pas, sans quoi ils te poursuivraient et adieu l'aide des portes. Pour ceux qui gardent le Firestaff, il n'y a pas de porte et il faut plus de temps. Lance-leur tous tes objets et vas-y à coup de boules de feu et de nuages empoisonnés. Si un personnage meurt, ne t'en occupe pas et achève le golem. Tu le ressusciteras au 6e niveau plus tard. Bonne chance.

Toujours dans DM, où trouver la vorpal dont parle J.H. et comment vaincre les démons de feu au niveau 13. Vite je craque ! Merci d'avance.

Réponse de J.H. : si ma mémoire est bonne, on trouve deux vorpal, une au 8e niveau (celui où il y a la très grande salle et où l'on est bombardé de boules de feu) et une autre au 10e niveau (celui des scorpions géants je crois). Quant aux démons de feu, ils sont sensibles justement aux coups de vorpal et aux sorts d'antimatière. En ce qui concerne les golems qui gardent le Firestaff, il faut les attaquer l'un après l'autre. Le combat est long mais facile car ils ne cherchent pas à vous poursuivre.

PHANTOM OF THE ST

Salut les Tiltés. Dans **BAT,** où trouver Lydia, comment rentrer au Xifo Club, comment passer le garde des drags ? Dans **Barbarian** (Psygnosis), comment passer le pont où se trouve un rocher accroché à un balancier ? Enfin je cherche du temps infini pour **Crazy Car II.** Merci d'avance.

ANONYME

Dans **Bloodwych** *sur* ST, *que faire devant l'inscription* a sword, a bow, this wall must go ? *Dans la* Serpent Tower, *faut-il prendre la gemme orange ou la bleue ? Arrivé tout en haut de la* Serpent Tower, *il y a une porte double alors que je n'ai qu'une* Serpent Key. *Pour Arnaud (Tilt n° 83), faire attention aux dalles pivotantes dans certains passages.*

THE BIG PS

Dans **Police Quest II,** *la combinaison du locker de Larry Bonds au commissariat est : 36 pour la première, 4 la seconde et 12 la troisième. Bonne chance. Dans* **Indy III** *sur PC : pour passer les gardes si vous ne prenez pas la montgolfière mais l'avion, il faut pour le premier garde (1=1re ligne ; 2=2e ligne...)* offer a item *(50 marks), 2,3 ; pour le second : 2,1,1,1 ; pour le troisième : 3,3,2 ; il faut battre le quatrième et le cinquième ; pour le sixième : 1,2,2,2,2,2,1. Vous voilà devant le temple. Rentrez et voici la première épreuve : placez le curseur à un centimètre du dessus du 6e caillou sur la ligne du graphique. Deuxième épreuve : il faut marcher sur les lettres correspondant au nom qu'il indique (pas d'ordre dans les lettres). Troisième épreuve : mettez le curseur sur l'entrée opposée et cliquez. Trouvez le bon Graal (il est décrit dans les souterrains) et remplissez-le. Ensuite laissez la femme prendre le Graal (elle en mourra) puis regardez dans le trou et reprenez le Graal avec le fouet pour le rendre au chevalier. The end !*

Dans **King Quest IV,** *comment et où trouver le bridle ? Dans* **Zac Mac Kracken** *et* **Maniac Mansion,** *comment peut-on passer les codes (je ne les ai pas) ou carrément les enlever dans le programme ? Dans* **Larry III,** *où trouver le* Land Deed *? Je compte sur vos esprits infaillibles. Merci d'avance et salut à l'équipe de Tilt.*

PATRICE

Je possède **Ys** *sur CD ROM Nec. Je suis parvenu à Ys II, mais je demeure bloqué dans le château (après le monde de glace et le volcan). J'ai ouvert la herse verte dans l'aile droite du château mais je ne parviens pas à ouvrir la seconde herse verte située dans l'aile gauche du château. De même, plusieurs portes refusent de s'ouvrir. Quelle est donc la marche à suivre pour pouvoir découvrir la suite de cette somptueuse aventure ? Merci.*

W.W.X.

Pour tous les fous de **New Zealand Story,** *voici où sont les passages secrets.*

1-1 : se mettre sur la 3e plate-forme, puis tirer et sauter vers la gauche.

1-4 : pour ce passage, il faut avoir pris le passage 1-1. Sauter jusqu'à la plate-forme où il y a les lettres, et tirer vers la gauche.

1-3 : se mettre de l'autre côté du couloir, descendre, tirer dans le mur à la hauteur du kiwi.

1-2 : se mettre sur la 1re plate-forme, puis tirer vers la gauche.

Quelqu'un pourrait-il me donner les codes de missions pour **F29 ?** *Y a-t-il des trucs (sans éditeur de secteurs) pour avoir du fric dans* **Sim City ?** *Pour Anonyme III, que faire des pièces que tu trouves dans le trou de l'arbre et de celles qui se trouvent sous la pierre ?*

ATARÉMY

Dans **Maupiti Island,** *la pierre marquée d'une tête de mort est à droite de la grille (dans l'ombre). Pour le Mec en Noir, comment retourner à la source, utiliser le pendentif dans la grotte se trouvant dans le puits ? Comment vider et rajouter des mesures d'eau dans les bénitiers et dans quel ordre les classes-tu ?*

Après avoir mangé le soir du premier jour, en utilisant l'aide d'Alexandre Amiga (Tilt n° 81), ouvrir le piano, puis la petite boîte se trouvant en bas à droite et la fouiller. Vous trouverez un message codé. Il y a un autre message codé dans le jardin en soulevant la dalle dont voici les coordonnées : partir de la dalle en bas à droite de l'écran, compter vers le haut de l'écran trois dalles. Vous arriverez à une demi-dalle. En la soulevant, vous trouverez le message codé.

Si vous n'avez pas assez d'argent, il y a 35 $ dans votre cabine, dans le placard à gauche du petit meuble ; 40 $ dans le creux de l'arbre à la plage sud après 16 heures ; 10 $ dans le portemanteau de la chambre de Roy (en appuyant et en tournant celui-ci) ; 2 $ dans la paille qui dépasse du lit de Juste ; 3 $ dans le bouquet de fleurs du jardin (prendre un peu partout dans le bouquet de fleurs jusqu'à trouver un billet), ce qui fait 90 $ (pas mal !).

Dans la cache se trouvant derrière l'aquarium, vous trouverez une feuille semblable à la musique du piano mais dans un ordre différent. Il y en a douze. Peut-être qu'en jouant les douze musiques dans le bon ordre, et que l'on trouve 12 « cent », cela produira quelque chose ? De plus Maguy n'aime pas qu'on le fasse fonctionner. Cela cacherait-il une autre grotte ou un indice quelconque ?

Il y a aussi un écrin dans la même cache. Lorsqu'on y jette un coup d'œil, on peut y lire « Jemelos y indivisibiles » (quelle langue est-ce ?). Dans la grotte découverte par Anonyme II, au-dessus de la tête des frères Morgasse est écrit le même message. Help me.

Pour Anonyme II, la question est plutôt : « Comment utiliser les jumelles dans le bateau de gauche ? » A quoi sert la clef trouvée sous le lit, dans la deuxième chambre en partant de la gauche ? Merci à tous et un petit bonjour à l'équipe de Tilt.

DROOPY

Tout d'abord pour Little Big Stef (Tilt n° 84) à propos de **Chaos Strikes Back :** *je ne reconnais pas l'endroit que tu décris avec les petits sorciers. Cela dit, pour tuer les dragons, il faut des coups (beaucoup) et des boules de feu à pleine puissance. Ils finiront bien par mourir (courage).*

Moi aussi j'ai besoin d'un coup de main : comment sort-on de la prison dans **Les Voyageurs du temps ?** *Où peut-on trouver l'appareil photo et de l'essence dans* **Maniac Mansion ?** *Merci à tous et bonjour à Tilt.*

AMIGALF

Pourriez-vous réexpliquer clairement comment on verse les mesures d'eau dans les bénitiers à **Maupiti ?** *Comment sauvegarder les parties à* **Prince of Persia ?**

Pour The Super Amiga Fan (Tilt n° 84) dans **Rainbow Island,** *tu dois te mettre à côté d'elle quand elle touche le sol et tirer. Pendant qu'elle remonte, saute sur ton arc-en-ciel pour qu'il disparaisse et place-toi de l'autre côté en attendant qu'elle retombe. C'est ainsi en passant de gauche à droite que tu l'auras, mais n'oublie pas de sauter sur l'arc-en-ciel pour avoir de la place. Pour Anonyme II dans* **Maupiti,** *les chambres de Bruce et de Roy sont à ta droite quand tu es à l'embarcadère. Essaie le choix sur écran sur les portes du bateau de gauche à l'embarcadère. Voilà, c'est tout. Merci à tous et longue vie à Tilt.*

GALÈRE PC

Dans **Loom,** *je n'arrive pas à ralentir la tornade pour passer. De plus j'ai deux trames dont je ne connais pas l'utilité. Une est inutilisable. J'ai les notes c, d, e, f. Il me faudrait le g. Merci d'avance, je cra-a-que !*

ANONYME II

Dans **Blood Money,** *tapez help et control. 1 donne des dollars et 4 l'arrêt au magasin. Dans* **Arkanoïd II,** *appuyez sur T pendant la page de présentation et voilà des vies infinies. Pour Amigalf dans* **Iron Lord,** *si tu veux que l'aubergiste te fasse confiance, il faut gagner le concours de tir à l'arc (très dur). Pour ma part, j'aimerais des vies infinies sur* **Double Dragon II** *et du temps à* **Super Hang On.** *Merci et à bientôt.*

TCB & PB

Salut les Tiltmen et Tiltwomen ! Fan de Sierra, j'implore votre aide : dans **King Quest III,** *j'attrape le chat (grab cat), mais après, impossible de lui prendre des poils ! Quelle est la phrase clé qui me permettra de continuer ce superbe jeu ? De plus, ayant perdu le manuel, il m'est impossible de savoir comment trouver la recette du Cat Cookies. Dès que j'ouvre le livre, je suis transformé en monstre. Comment remédier à cela ?*

Pour Robocop II dans **King Quest II** *(Tilt n° 84), pour te protéger de la sorcière, il te faut aller à côté de l'église. L'elfe te donnera un champ protecteur. Pour le lutin, il faut l'éviter. Pour rentrer dans un nouveau monde, il faut lire l'inscription sur la porte magique, puis, si tu es au premier monde (celui du départ), il faut aller rendre son trident à Neptune. Au deuxième monde, va chez l'antiquaire (n'oublie pas de lire les inscriptions sur la 2e porte magique sinon le magasin sera fermé), échange la cage contre la lampe, frotte la lampe avec le bout de tissu rouge donné par Neptune (frotte trois fois), utilise le tapis volant puis la lanière de cuir sur la vipère (donnée par le génie), entre dans la grotte et te voilà en possession de la clé qui t'ouvre un autre monde. Le lac empoisonné se traverse à partir du 3e monde.*

Pour les Applemaniaques (du II, pas du Mac !), et notamment pour Marc, prenez Conan et un éditeur de secteur (Disk Fixer, Mobby Disk, etc.) et remplacez les chaînes suivantes : CE 4E 03 par AD 4E 03 ; CE 4D 03 par AD 4D 03 ; EE 4E 03 par AD 4E 03 et EE 4D 03 par AD 4D 03. Tout cela sur les deux faces du jeu. Vous obtiendrez ainsi les tirs infinis. Pour les vies infinies, remplacez CE 4B 03 par AD 4B 03 uniquement sur la première face du jeu (principe de blocage de la décrémentation des vies. Si vous voulez des bidouilles sur **Last Ninja, Impossible Mission, Goonies, Black Magic, Rescue Raiders, Death Sword,** *etc., n'hésitez pas à me le demander ! Le fan de Prince of Persia et de King Quest IV sur Apple IIc vous salue.*

RIVERWIND

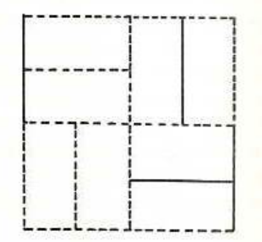
Dans **Drakkhen,** *j'ai les huit gemmes mais pas l'incantation pour finir le jeu. Où se trouve-t-elle ? Dans* **Galdregon's Domain,** *j'ai quatre gemmes, je pense que la cinquième est détenue par le fantôme de la tour. Comment la lui prendre ? Merci d'avance à tous les aventuriers qui me répondront et un grand bonjour à Tilt.*

LE GUERRIER MYCENIEN

Pour avoir du fric à **Sim City** *sur ST, tapez MONEY (en majuscules). Et hop, 10 000 $ dans la poche (c'est toujours ça). Pour ma part, dans* **Infestation,** *comment utiliser la navette (au niveau 1) et comment ne pas se faire irradier trop vite ? Y a-t-il quelque chose à faire, face aux monstres avec les gros yeux ? Merci d'avance et un petit coucou à l'équipe de Tilt.*

BEORN

Captive est un jeu de rôle superbe mais une malencontreuse bogue bloque le passage au 14e niveau devant les murs de feu, les codes trouvés ne correspondant pas à la niche qui annule ces murs de feu. Voici la solution :



15099

Et voilà, vous pourrez désormais poursuivre cette passionnante aventure.

ULTIMA MEN

Pour Bobof PC, dans **Ultima V :** *le mot de passe de la résistance est « dawn ». On peut accéder à l'Underworld en allant tout au fond d'un donjon. Va jusqu'au 8e sous-sol et cherche l'échelle conduisant à l'Underworld. Si tu ne la trouves pas, lance le sort DES POR (moss+silk). Voici les mots de pouvoirs ouvrant les donjons (tape la touche Y comme Yell).*

DONJON	MOT DE POUVOIR
COVETOUS	AVIDUS
DESPISE	VILIS
DECEIT	FALLAX
HYTHLOTH	IGNAVUS
SHAME	INFAMA
WRONG	MALUM
DASTARD	INOPIA
DOOM	VERAMOCOR

Pour la réponse de l'homme du phare, précise-moi de quel phare il s'agit, mais essaie toujours les mots UNDERWORLD, UNDERGRUND, BRITISH, SHADOWLORDS, SHIP, WHIRPLOOL.

A moi maintenant : dans **Ultima V,** *comment prendre le shard of hatred ? Je sais où il se trouve dans l'Underworld en ia/ia, mais cela correspond à l'emplacement du donjon Doom ! Comment faire ?*

Dans **Barbarian 2,** *existe-t-il un cheat mode ? Dans* **Dungeon Adventure** *(la 3e aventure de* **Jewels of Darkness**), *comment faire fonctionner la lampe du mineur ? Comment avoir de la lumière quand le dritwood s'éteint, complètement consumé ? Comment résister à l'appel des sirènes ? Dans* **Crimson Crown,** *quelles sont les réponses aux énigmes du griffon ? Merci d'avance à tous et longue vie aux tiltmen et tiltwomen.*

TERMINATOR X

Voici quelques trucs pour **Leisure Suit Larry III.** *Au début, tapez use telescope, vous verrez quelque chose d'assez appétissant. Ensuite, suivez la flèche, et écoutez la conversation. Passez en bas à droite et suivez la flèche dans l'écran suivant. Rentrez dans le bâtiment. Retournez à l'endroit de la conversation. Tapez open mailbox sur la boîte encastrée dans le mur puis take credit card. Allez devant le casino, puis en bas. Tapez speak to woman, show card to woman et give credit card to woman et le tour est joué. Allez dans le petit parc, tapez turn on TV set et take newspaper. Là est mon problème : comment découper les passes pour le strip-tease au casino ? Dans* **Fighter Bomber,** *taper BUCKAROO comme pilote et vous aurez accès à toutes les missions. Tchao et à bientôt.*

ELITE

Pour PC White Angel dans **Police Quest II,** *tu dois trouver le cadavre du gardien de prison au fond du lac à droite et le sortir de l'eau. N'oublie pas de relever les indices à l'aide de ton équipement (kit). Au motel, il te faut montrer un mandat de perquisition pour avoir la clé.*

Ensuite tu ouvriras la porte en te plaçant à côté de celle-ci. Pour prendre l'avion, récupère une liste au motel et montre-la au chef. Tu auras alors carte blanche pour Steelton ! Salut à toute l'équipe de Tilt.

JEANNOT

Je recherche désespérément la solution complète de **Last Ninja 2** *(je ne parviens pas à finir le 2e niveau. Quelqu'un pourrait-il m'aider dans* **Xenon 2,** *dans* **Fire and Forget 2** *et dans* **Twin World** *pour avoir des vies infinies. Merci beaucoup et longue vie au journal.*



Le retour du GS

Je possède un *Apple II GS* et le moins que l'on puisse dire est que *Tilt* ne lui fait pas la place belle dans ses pages. Pourquoi ? Je connais le principal argument que vous opposez à cette question : le *GS* n'a jamais bien marché en France, il ne s'en vend plus beaucoup... Je me permets une petite question : avez vous une idée du nombre d'*Atari* et d'*Amiga* qui se sont vendus grâce à vous ? Ne pensez-vous pas que la présentation des nouveautés paraissant sur le *II GS* ferait aussi vendre cette machine, et effacerait de ce fait l'argument « la machine ne se vend pas » ? Sans compter que les distributeurs de softs du type Coconut suivraient la demande eux aussi...

Quoi qu'il en soit, je ne peux pas croire que vous soyez trop mal informés pour ignorer que des éditeurs aussi prestigieux qu'Accolade, Electronic Arts, Taito, Origin et même Infogrames publient régulièrement des softs pour *II GS* d'excellente qualité, qui dépassent en toute objectivité (je connais ces machines) la qualité *Atari ST* et valent souvent celle de l'*Amiga*...

Si je prends la plume aujourd'hui, c'est qu'il y a quelque chose d'irritant à constater que :

– vous boycottez le *GS* alors qu'il a retrouvé le soutien d'Apple : une lettre de John Sculley, chairman, a expliqué tout récemment aux propriétaires d'*Apple II* que sa société avait (enfin) l'intention de faire beaucoup pour la ligne de produits. Nouveau système, nouveaux outils de programmation, scanners, plein d'utilitaires, et même un degré de compatibilité entre le *Mac LC* et l'*Apple IIe* ;

– je peux acheter et recevoir sans problème des programmes superbes (j'ai la « chance » de pouvoir les acheter, mais je pense qu'il faut soutenir les éditeurs de bons programmes), en France et aux Etats-Unis. Certains existent sur *Amiga*, d'autres sont originaux. Parmi les excellentes nouveautés dont vous devriez parler : *Rastan, Task Force, Halls of Montezuma, Immortal*, etc. Nous venons même de voir arriver Hypercard GS, l'équivalent du programme Mac !

– vous remplissez votre rubrique Educatifs de programmes pour *ST*. Savez-vous que la machine à vocation la plus éducative du monde est sans doute l'*Apple II* et *II GS* ? Le nombre de programmes américains développés pour les écoles et les universités est faramineux. Ils seraient tout de même bien utiles à des élèves français désireux d'apprendre l'anglais, non ?

– il y a en France environ 20 000 utilisateurs de *GS*, dont beaucoup lisent sûrement *Tilt*, qui aimeraient bien être tenus au courant de ce qui se passe, et lire des présentations de softs. Il me semble que vous avez quelque part dans vos locaux un *GS* qui traîne, alors il ne doit pas être trop difficile d'intégrer quelques tests dans vos pages.

Que pensez-vous de ces arguments ? Vous savez, si je défends l'*Apple II GS*, c'est parce qu'il s'agit d'une excellente machine, dotée de programmes performants (édition, graphismes, musique même) et qui continue à représenter un marché intéressant, sans quoi les éditeurs stopperaient leurs développements. **Jean-Luc Specht**

■ *Tes remarques sont judicieuses : il est vrai que l'*Apple II GS *est une très bonne machine, dotée de graphismes et de sons excellents, d'une vitesse d'exécution apréciable et d'une logithèque intéressante. Pourquoi en parle-t-on si peu dans* Tilt *? Sans doute parce que cet ordinateur ne s'est jamais implanté en France. Non pas parce que nous avons un préjugé défavorable qui aurait nui à cette très bonne machine, mais à cause de la politique d'Apple, qui vend en France cet ordinateur à un prix tout simplement prohibitif. Car tu as oublié de signaler qu'un* Apple II GS *couleur coûte 9 900 F HT (11 741 F TTC) ! On est loin des 5 500 F TTC d'un* ST *avec moniteur couleur ! L'*Apple II *était très bien implanté en France, ce qui aurait pu permettre au* II GS *de conquérir un large public. A plus de 10 000 F, il n'est malheureusement pas compétitif vis-a-vis du* ST *et de l'*Amiga*, d'autant que pour ce prix on peut avoir un* AT 286 VGA *couleur ou un des nouveaux* Mac*... Si Apple baisse ses prix, il se répandra peut-être et* Tilt *en parlera alors volontiers. D'ici là, il ne peut prétendre à une large diffusion (le parc installé en France est, de source Apple, de 11 000 machines).*

Console ou Micro ?

Votre numéro 84 m'a fortement déçu alors que j'étais un fidèle lecteur depuis deux ans. Pourquoi cette déception ? Votre sommaire m'a brutalement informé que je ne suis pas autorisé à jouer dans la cour des « amateurs éclairés ». En effet, j'ai revendu mon *Amiga* pour acheter à la place une *SuperGraphix* et une *Megadrive* (japonaise, bien sûr !). Je pensais, au vu de *Ghouls'n Ghost* sur la première et de *Strider* sur la seconde que j'approchais enfin de la qualité arcade. Hé bien non ! J'étais dans l'erreur, je n'ai rien compris, les micros 16 bits sont bien meilleurs. J'apprends que le registre des consoles est limité. C'est méconnaître volontairement l'arrivée d'excellents jeux d'aventure et de rôle ainsi que de simulateurs de vol sur *Megadrive*, tels *Stike Eagle II* ou *Falcon*, sûrement meilleurs que les originaux, je devrais même dire obligatoirement meilleurs. Ajoutons l'usage du CD ROM dont il est peu question dans l'avenir de l'*Amiga* et du *ST*. Que manque-t-il donc aux consoles ? Les éléments nécessaires à la bureautique familiale ? Bien peu de chose ! Gageons qu'avec l'adjonction d'un clavier, les consoles nous permettront de faire de la musique.

Quant au « maniement frénétique du joystick » (je cite), il me semble qu'il s'agit là de votre part d'un repli stratégique doublé d'un évident sens de la pirouette ! Certes, si l'on veut programmer ou bidouiller, il faut un micro, ça s'arrête là. Mais dans ce cas, inutile d'acheter *Tilt, ST Mag* suffit...

Les jeux, sur console ou sur micro, sont votre raison d'être, alors pourquoi ce rejet des consoles ? [...]

Jean-Jacques Hubert

■ *Quelle fougue ! Cela me rappelle le bon vieux temps de la guerre* ST/Amiga. *Car, vois-tu, nous recevons autant de lettres anti-micros que de lettres anti-consoles... Je voudrais simplement te faire remarquer que les numéros 83 et 86 (novembre et janvier) sont* beaucoup *plus fournis en jeux sur consoles. Si le numéro de décembre (nº 84) l'est moins, c'est simplement que l'actualité des jeux sur micro a été beaucoup plus riche ce mois-ci que celle des consoles.* Tilt *n'a donc pas de préférence pour les micros. Quant au texte auquel tu fais allusion, il ne s'agissait que d'une formule de style, qui ne méritait certes pas une telle opprobre. D'ailleurs l'article qu'il annonçait comparait les différents micros et pas du tout les consoles (qui ont été traitées dans* Tilt *en long et en large). A mon avis, micros et consoles ne s'opposent pas, mais se complètent. Si certains ont écrit des jeux de rôle ou d'aventure sur console (ce que les défenseurs des micros trouvent aberrant), d'autres ont produit des jeux d'arcade sur* PC *et sur* Mac *(machines qui ne sont pas vraiment faites pour...). L'idéal pour quelqu'un qui aime tous les types de jeux est d'avoir un* micro *et une console. Là, intervient le prix de ces machines, mais c'est un autre problème... Une dernière remarque quand à* F15 Strike Eagle 2 *et* Falcon *: ils sont mieux sur* PC 386 VGA.

Vanter pour vendre

Bon, tout premièrement j'aimerais vous dire que j'apprécie *Tilt*, surtout en prenant de l'âge... Passons vite à ma « question ». C'est plutôt une réflexion sur les petites annonces, et surtout pour les anciens ordinateurs. En effet, je suis parfois complètement ahuri en lisant des annonces comme : « Vends *TO8* + 2 jeux, 2 700 F » ! A quoi pensent les gens (à part vendre, bien sûr) en passant de telles PA ? Pour 200 F de moins, on peut se procurer un *Amiga 500* et même pour encore moins un *Atari ST* ! Je pense qu'il serait

bon que vous fassiez un *Argus* de la micro (prix d'achat, prix de revente) un de ces jours. Voilà. L'*Archimedes*... En ce moment, je possède un *Amiga* et une *Neo Geo*. J'envisage d'acheter aussi un *Archimedes*. Ne pourriez-vous pas faire un de ces jours un petit (gros ?) dossier sur cette bécane ? Elle a fait pas mal de chemin depuis son arrivée mais la presse française persiste à l'ignorer. Bien dommage... J'vous file une bonne adresse pour l'*Archimedes* (et un peu de pub gratis ndlr) : Agora, tél. : 34 69 56 00, dans le 95.
Moi et mes potes, on va bientôt finir un jeu d'arcade sur *Amiga* (un mélange *Super Cars/Nitro*, en beaucoup mieux). Quel éditeur prendriez-vous à notre place ? **Joachim Bergot**

■*Je vais essayer de te répondre dans l'ordre. Pour ce qui est de « ce qui leur passe par la tête », aucune idée. Un Argus de la micro me semble très difficile à mettre au point, le nombre de petites annonces pour chaque machine étant trop faible, et les variations de prix trop importantes. Il faudrait de plus se mettre d'accord pour une configuration : comment coter un 520 anciennes ROM, un 520 nouvelles ROM avec lecteur simple face, un 520 NR double face, un STE... Qui plus est, il s'agit d'un milieu de passionnés. Comment fixer un prix à la passion ?*
*Pour l'*Archimedes, *« faut voir », mais cela va sûrement venir un de ces jours. Enfin pour ce qui est de votre jeu, la question que je me pose est plutôt « Quel éditeur vous prendrait ? ». Non pas que je mette en doute la qualité et l'intérêt de ce programme, mais il va sans doute vous falloir faire le tour des éditeurs. Bon courage !*

Les pubs licites...

Mon fils Ludovic étant abonné à votre magazine, je souhaitais à l'occasion de Noël me servir de vos publicités tant pour Micromania que pour General (photocopies jointes). Or, je suis allée à Micromania Forum des Halles pour acheter deux disquettes *Atari* à 249 F l'une : je pensais avoir le droit à la montre-jeu vidéo à cristaux liquides, suivant la publicité incluse dans votre numéro de décembre. Ils n'en avaient pas et, paraît-il, cela ne se faisait qu'en commandant par écrit à Micromania Valbonne. Nulle part cela n'est écrit dans la page de publicité...
Ensuite, je suis allée à General, bd de Strasbourg à Paris, acheter (comme cela paraissait évident dans la publicité de votre journal) un *Atari 520 STE* couleur ref : 0395 pour le prix de 4 590 F TTC car je pensais pouvoir profiter de cette promotion. Lorsque je me suis présentée, ils n'avaient pas le moniteur adéquat, et ils l'attendaient dans un délai indéterminé.
Pourrais-je vous suggérer dorénavant d'être un peu plus vigilants dans les publicités que vous mettez dans votre revue. Je pensais que votre magazine était digne de confiance, avouez que pour une première expérience, je n'ai vraiment pas eu de chance. **XXX**

■*Les pratiques que vous décrivez sont regrettables, mais vous avez tort de nous jeter la pierre. Si certains vendeurs font mal leur travail, nous n'y pouvons rien (si ce n'est le signaler !). Quant aux publicités qui passent dans nos colonnes, il nous est tout simplement impossible de vérifier leur validité ! Pour chaque publicité qui passe dans* Tilt, *devons-nous tester, comme le fait* Que Choisir, *la probité des vendeurs ? Ce n'est ni notre fonction ni notre but ! En revanche, n'hésitez pas à nous signaler les problèmes que vous pouvez avoir, nous en parlerons dans le Forum.*

Mac ou PS ?

Je suis étudiant à l'université de Lille, en licence de gestion. Nous travaillons actuellement sur des *IBM PS/2* avec disque dur, qui sont très performants.
Devant acheter un micro de travail pour revoir le soir ce que je fais dans la journée, j'hésite entre le tout nouveau *PS/1* sans disque dur (finances d'étudiant obligent) et le *Mac Classic* avec disque dur de 40 Mo ; en effet, le premier fait 9 200 F TTC et le second environ 10 000 F TTC. J'ai un *Atari ST*, j'ai programmé sur *Zenith* en turbo pascal mais je n'ai pas de connaissances quant à l'utilisation du *Mac*, et il me semble plus judicieux d'acheter le *PS/1* puisqu'à la fac je travaille sur *PS/2*. La réputation excellente du *Mac* me pose un problème de choix, sans compter que je pourrais l'acheter avec disque dur – pas l'*IBM*. Qu'en pensez-vous ? A ce sujet, est-il possible d'augmenter la mémoire vive du *PS/1* à 1 Mo sans devoir acheter le disque dur ? En effet, tous les logiciels ne passent pas sur un micro possédant uniquement 512 ko, il en faut souvent 640.
Je fais donc appel à vous. J'ai besoin d'un avis neutre, car tous les vendeurs que j'ai consulté ont simplement envie de fourguer leurs micros.
Dernière question : est-il judicieux d'acheter un second lecteur de disquettes pour le *PS/1*, afin de compenser l'absence de disque dur, et d'utiliser une disquette de travail et une disquette système ?
Enfin, pourrais-je recevoir le test complet de Works comme vous le proposez dans *Tilt* n° 83 ? **Arnold Sdez**

■*Les* PC *sont de bons ordinateurs, dont l'une des premières qualités est de disposer de disques durs peu chers. Cela a amené la plupart de programmeurs (que ce soit dans le domaine ludique ou professionnel) à développer des softs tirant pleinement partie de cette extension. L'inconvénient est que la majeure partie des programmes actuels sont bien moins performants (ou ne tournent simplement pas) sans disque dur ! Acheter un* PC *comme le* PS/1 *sans disque dur est une mauvaise idée, et il te suffira d'en essayer un pour te convaincre. Même remarque quant à la mémoire : 99 % des* PC *étant vendus avec 640 ko ou plus, une foule de programmes ne tournent pas avec 512 ko. Donc, si tu veux un* PS/1 *(à mon avis), il va te falloir débourser un peu plus ! Le* Mac Classic *est un très bon choix, surtout avec les prix que pratique maintenant* Apple. *Tu trouveras sur cette machine la majeure partie des programmes que tu utilises sur* PS/2, *avec un confort d'utilisation inégalé. Quant à la formation, tout le monde s'accorde à dire que l'environnement* Mac *est le plus simple à apprendre... Si tu me le permets, je vais te proposer une troisième solution : une multitude de clones* PC *divers sont disponibles, et il est facile de trouver des* AT VGA *couleur avec disque dur pour moins de 10 000 F. Ils sont souvent aussi bons (sinon meilleurs) que les* PS/1, *disposent en général d'au moins 640 ko et sont surtout bien moins chers ! A toi de choisir. Pour ce qui est de l'offre quand à une évaluation de* Works, *il s'agit d'une erreur (toutes nos excuses) ! Donc avis, inutile de nous la demander.*

Hanté par le Spectrum

Je suis à la tête d'un petit club de huit étudiants que j'ai formé il y a environ un an. Nous sommes tous en possession d'un *Spectrum 128K*. Or, on ne trouve plus aucun listing pour nos ordinateurs. Pourriez-vous nous en faire parvenir ? **Fabrice**

■*Désolé, nous n'avons pas de listing pour* Spectrum *dans nos cartons. En revanche, tu trouveras dans ce numéro un article de Mathieu Brisou sur les revues étrangères, ainsi que le moyen de les obtenir. Je ne peux que te conseiller de te tourner vers les revues anglaises dont plusieurs sont spécialisées dans cet ordinateur.*

Difficiles lecteurs

Possesseur d'un *Atari 520 STF* depuis 1986, je viens d'acheter *Explora III*. Mon ordinateur n'ayant qu'un lecteur simple face, j'ai acquis un lecteur externe double face. Tous mes essais pour charger le logiciel ont été vains. Personne n'ayant pu me conseiller, j'aimerais être renseigné sur la démarche à suivre afin de résoudre ce problème. En fait et plus généralement, comment charger un logiciel utilisant des disquettes double face sur un *Atari ST* simple face ? **XXX**

■*De nombreuses boutiques vendent des sélecteurs de lecteurs. Essayez à la Fnac, ou chez JBG par exemple (l'adresse doit bien figurer quelque part dans ce numéro...).*

" Les graphistes du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ____________
Logiciel utilisé ____________
Référence de sauvegarde des dessins
____
____
Nom ____________
Prénom ____________
Age ____________
Adresse ____________
____
Téléphone ____________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS
Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ____________
2 ____________
3 ____________
4 ____________
Marque de votre ordinateur ____________

Facultatif

Nom ____________
Adresse ____________
____
Téléphone ____________

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction,
9-11-13 rue du colonel Pierre Avia
75754 Cedex 15

HIT-PARADE

Pas de Hit-Parade ce mois-ci! Vous êtes de moins en moins nombreux à nous retourner le bon qui nous permet de vous proposer un classement mensuel des logiciels les plus appréciés. Les statistiques que nous pouvons établir n'ont donc plus aucune valeur... du moins pour le moment!

Des mots

Avis aux amateurs de programmation! Tilt prépare actuellement un dossier sur les démos. Oui, vous savez ces logiciels toujours très beaux avec musique et tout et tout, destinés à montrer le savoir-faire des programmeurs... Par la suite, nous vous proposerons même, si la quantité le permet, une rubrique régulière sur le sujet. Alors, si vous êtes programmeur sur PC, ST, Amiga, C 64 ou Amstrad CPC et auteur de démonstration, faites nous parvenir un exemplaire de vos oeuvres. Pour ce faire, envoyez une disquette accompagnée de vos coordonnées et d'une lettre d'explication à:
Tilt
Démo
9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris

Haute résolution

Distributeur de divers produits sur PC et Mac, Logitech annonce la venue d'un nouveau scanner à main pour PC et compatibles. Principaux avantages du ScanMan 256: une résolution allant jusqu'à 400 DPI et un codage des images sur 8 bits, soit 256 niveaux de gris. Livré avec le logiciel Ansel, il permet de scanner des images puis de les sauver au format Tiff, CCITT, BMP, PCX et EPS. Le ScanMan 256 reste malgré tout relativement coûteux puisqu'il est proposé à plus de 3500 F TTC.

En baisse?

Certaines rumeurs issues de professionnels du milieu des microloisirs font état d'une nette depression des ventes tant de matériel que de logiciels outre-Manche. Ainsi, en ce qui concerne nos voisins, le volume des ventes de fin d'année serait cette année de 50% inférieur à l'an passé! Les causes de cette dépression ne sont pas précisées par ces sources. Bref, à creuser...

IPT a Paris!

Afin de permettre à tous de se familiariser avec la pratique de l'informatique et explorer toutes les possibilités qu'elle offre, l'association "Paris pour les jeunes" propose "Passeport pour l'informatique". Dans le cadre de cette opération, l'association subventionnée par la mairie de Paris et aidée par 15 autres associations, propose 18 ateliers équipés de compatibles PC, d'Atari ST et autres Thomson MO5. Ces ateliers s'adressent à tous avec toutefois priorité aux jeunes. Dans le cadre des programmes scolaires des CM1 et CM2, 8 000 enfants sont régulièrement accueillis sur un poste pour 2 ou 3. Destinés aux 8 à 15 ans, les "Mercredis informatiques" proposent aux élèves dont l'informatique n'est plus au programme scolaire d'approfondir leurs connaissances en informatique. Les "Mercredis" sont gratuits pour les enfants membres des Centres de loisirs de la Ville de Paris et ouverts l'après-midi aux autres moyennant un tarif annuel de 950 F pour un scéance hebdomadaire de 1 heure 30. Enfin, les adultes ne sont pas oubliés. Il existe en effet des stages de formation en soirée. Une initiation à la bureautique, à la programmation ou autre est proposée. De la même manière, la formation professionnelle n'est pas oubliée. Pour plus d'informations, écrivez à:
Paris pour les Jeunes
110, rue des Amandiers
75020 Paris

A propos de console

Fanzine récemment créé, Game Over se pose en tant que dédié aux consoles de jeux. Tout le long de sa quinzaine de pages, le lecteur découvre tests de jeux mais aussi revue de presse, interviews, articles sur des salons et autres "papiers" d'humeur. Pour un premier numéro, c'est pas mal du tout. On regrette tout de même l'absence de trucs et astuces, un style parfois un peu trop relâché et une réalisation de qualité moyenne. Pour plus d'informations:
François Drougard/Game Over
4, rue du Tintoret
92600 Asnières

Nouveau!

Olivetti annonce deux agendas électroniques (D 1000 et 2000) et un traducteur de poche (T 600). Le D 1000 offre un écran de 6 lignes de 16 caractères et un clavier de 67 touches pour un prix inférieur à 1000 F. Le second offre 64 ko, 6 lignes de 32 caractères et peut être connecté à un ordinateur. Son prix est légèrement inférieur à 1800 F. Enfin le T 600, intègre 126 000 mots et 7200 phrases avec traduction en sept langues. Son prix est d'environ 1000 F.

Jobs...

Regroupement d'auteurs, les célèbres Studios de Minuit cherchent à compléter leur équipe. Primo, ils ont besoin d'un bruiteur. Ce dernier n'est pas forcément programmeur mais doit être en mesure de fournir des illustrations sonores au format IFF. En outre, les Studios de Minuit cherchent des programmeurs qui seraient en mesure de réaliser des adaptations sur ST, CPC et Amiga de logiciels développés sous Stos et Amos. Si vous êtes interéssé par cette offre, écrivez à:
Alain Fillion/Studios de Minuit
10, rue Mademoiselle
75015 Paris

SPA en progrès

Fondée en janvier 1990, SPA Europe -émanation de l'association américaine Software Publisher Association- annonce plusieurs moments forts. Tout d'abord, le doublement depuis juin 1990 du nombre d'adhérents qui sont désormais une bonne soixantaine. Ensuite, l'élection du conseil d'administration. On y remarque, en outre, diverses personnalités de sociétés telles que Microsoft, Apple, Borland, etc. Dés sa première réunion, le conseil a décidé de s'élargir grâce à la venue de représentants des Microloisirs (Christine Quémard d'Ubi Soft et Bernd Balzer de Markt&Technik). Signalons que pour la première fois, des représentants de la micro institutionelle s'apercoivent de l'existence de ce marché. Ce dont on peut se féliciter. Enfin, la SPA Europe annonce l'organisation de sa conférence annuelle du 9 au 12 juin 1991 à Cannes. Au programme, divers colloques avec notamment le détail du comportement des divers marchés européens, une étude sur les consoles de jeux et logiciels ludiques, etc. Pour plus d'informations, écrivez à:
SPA Europe
2 place de la Défense
WTC 2, CNIT B.P 416
92053 Paris La Défense

On brade!

Fondée en mai 1990 dans le cadre de la loi de 1901, l'association IFA (International Freeware Association) se propose de mettre à la disposition de tous des logiciels à faible prix. Autrement dit des dompub (freeware et shareware) pour ST, PC et Amiga. Chaque machine dispose de son propre catalogue et les disquettes -vendues par correspondance- sont proposées à des prix variant de 25 à 60 F. Soulignons que l'IFA reverse des royalties aux auteurs qui demandent à être diffusés par ce système. En outre, cette association étudie la possibilité de proposer des logiciels du domaine public sur Mac et CPC. D'autre part, l'IFA dispose d'un département d'occasion.
IFA
Route Nationale
59680 Cerfontaine

Objectif vitesse

Annoncé pour le courant février 1991, Vcache 5 risque de faire parler de lui. Imaginez en effet la possibilité d'augmenter la vitesse de votre PC ou compatible sans pour autant le modifier du point de vue matériel mais seulement en chargeant un logiciel... Tel est le challenge que Vcache 5 se propose de relever. Mis en oeuvre à la place de Smartdriv.sys de Ms dos, il occupe 9 Ko de mémoire et est entièrement paramétrable. D'après son importateur -CFAO Système- la vitesse d'affichage est ainsi augmentée de 300%, la lecture des fichiers sur disques de 800%, le traitement des programmes de 300%. Reste à vérifier ces chiffres...

Mac et interactivité

Prévue pour les Macintosh II, l'Image Compressor de Neotech est une carte de compression et décompression en temps réel de fichiers d'images. Ainsi, il est désormais possible de stocker une grande quantité d'images sur un disque dur, par exemple. En effet, avec ce système il est possible de faire tenir 1 Mo dans 40 ko voir même 10! Mais, dans ce cas, la qualité originelle n'est pas respectée. Voici en tout cas qui montre que le Macintosh ne rate pas le coche des systèmes interactifs genre DVI. Dommage que ce ne soit pas -encore- accessible au plus grand nombre.

Bâton de joie sur PC

La gamme de manettes proposées par Audiosonic accueille une nouveau membre dénommé SV 202. Il s'agit d'un joystick pour PC et compatibles dont le prix est inférieur à 200 F. Signalons aussi la venue d'une carte manette de jeu pour PC nommée SV 210. Elle dispose de deux entrées et son prix est de l'ordre de 200 F. Enfin, un pack nommé SV 203 et regroupant ses deux produits est aussi annoncé.

Rectifications

Deux erreurs se sont glissées, bien involontairement, dans la liste d'adresses de notre le Guide de Tilt 1990. En effet, le magasin Browns (182, boulevard Saint Germain 75006 Paris) ne vend pas de micros et encore moins de jeux puisqu'il s'agit d'une boutique de... vêtements! Dans le même ordre d'idées, notez que nous avons oublié de signaler la boutique Microgiciel (2, place P.Bonhome 62500 Saint-Omer) qui, elle, se propose de répondre aux attentes de tous les afficionados de microloisirs.

Pin-up sur Amiga!

Développé outre-Atlantique par Merit Software, The Penthouse Electric Jigsaw arrive en Europe au prix d'environ 350 F. En résumé, il s'agit d'un logiciel pour Amiga proposant 12 puzzles (de 6 à 294 pièces) basés sur des photos publiées dans Penthouse, le grand rival de Play Boy. L'histoire ne dit cependant pas si le côté dénudé des pin-up est fonction du nombre de pièces. A vérifier...

Version plus...

Ce début d'année voit apparaître la version 2.11 de Calligrapher (traitement de texte sur Atari ST). Au programme la correction des bugs, un affichage vectoriel des fontes Gdos/Line Arc (jusqu'à 128 points), une vitesse d'importation des images et d'affichage Wysiwyg augmentée et de nouvelles fonctions pour création de formules mathématiques. En outre, une version TT est elle aussi annoncée.

Mac étendu

Aware annonce la venue d'extensions mémoire pour les nouveaux Macintosh d'Apple. Il existe ainsi des modules SIMM de 2 Mo pour les Mac II SI, CI et LC ainsi que des barettes de 3 Mo pour les Classic. Ces dernières sont proposées à un peu plus de 2 000 F HT, contre environ 1 800 HT pour les 2 Mo. Bref, des modules relativement accessibles. Reste à vérifier leur compatibilité et leur adéquation avec le futur système 7.

DIALOGUE D'UN SOURD

PAR SPEEDER

PART I

Après le graphisme, l'animation, la musique, c'est-à-dire l'intérieur de la machine, nous allons étudier tout ce qui se rapporte à l'extérieur. Dans ce numéro et les suivants, je vais vous expliquer comment votre ordinateur dialogue avec le monde extérieur (ou avec vous!). Dans un premier temps un p'tit historique et les rappels de tous les protocoles (assez sommairement!). Puis on attaquera une interface bien utile, le modem (plus précisément le Minitel).

COMMENT COMMUNIQUE UN ORDINATEUR?

Ben, comme vous! Il a un langage, une bouche, des oreilles, donc tous les accessoires pour communiquer avec un compère (plus précisément: un port entrée/sortie, un modem, mais nous reviendrons plus tard sur les détails). Nous allons commencer par la bouche. Comme les êtres humains, les ordinateurs ont évolué et leurs langages aussi.

Au tout début, nos bébés informatiques dialoguaient avec des 0 et des 1, et donc même l'humain était obligé de suivre cette règle! Quand deux personnes voulaient se dire "BONJOUR" par le biais d'un ordinateur avec ce langage, cela donnait "00010011101..."! Vous comprenez que c'était un peu lourd.

DEBUT D'UN STANDARD

Alors l'humanoïde, pas trop bête, a décidé de remplacer tous ces "000111..." par des codes de correspondance. Ainsi, il attribua le code 0 à la lettre A, 1 à B, 2 à C, 3 à D, etc. Ce système de dialogue était fort simple, mais très triste. Car si vous vouliez envoyer un message avec de gros caractères roses sur fond bleu clignotant, ou bien tout simplement un message souligné, c'était impossible. Alors, à cette codification nous avons ajouté des extensions (couleur, taille des caractères, positionnement du curseur, retour de ligne, signal sonore, effacement d'écran...). Ce langage, avec ses extensions, forme ce qu'on appelle un "protocole de communication". Un protocole bien connu de votre micro est l'ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). Ce standard de communication est sûrement le plus connu.

ESCAPE

Dans cette codification, nous trouvons à 27 la séquence "ESCape". Cela vous dit quelque chose, bien sûr! Ce mot est inscrit sur votre clavier sous la forme abrégée "ESC". Vous vous êtes certainement demandé à quoi servait cette touche!? C'est par cette séquence que vous accédez au niveau supérieur de l'ASCII (l'extension donc!), Il existe plusieurs extensions avec des noms compliqués, tels que VT52. Justement, parlons-en, du VT 52! Cette extension a été conçue pour être utilisée entre plusieurs terminaux via un gros système. Mais, à notre époque, il pousse autant de protocoles que d'ordinateurs. Alors, il y a de la bagarre! Et ce pauvre protocole a été vite installé sur des petits systèmes.

ET ALORS?

Quelle application pouvons-nous faire avec ce protocole? Sur Atari ST, le VT52 est installé dans la ROM (*Read Only Memory*). Donc l'Atari ST peut dialoguer avec n'importe quel terminal qui possède aussi ce protocole. Mais, me direz-vous, cette application est strictement réservée aux personnes possédant un modem. Oui, mais, l'Atari ST offre la facilité d'avoir des paramètres de sortie. Vous pouvez donc très bien dévier l'envoi de ce protocole de la prise modem pour la brancher vers l'écran. Donc tous les avantages du VT52 peuvent être utilisés et affichés à l'écran. Il nous est donc facile de faire des textes colorés soulignés etc... Mais avant de passer au listing explicatif, regardez plutôt les possibilités du VT52.

VT 52 ET VOUS

Voici la liste des codes du protocole de communication VT52.

Esc "A" déplace le curseur vers le haut (sauf s'il est en haut de l'écran)
Esc "B" fait la même chose vers le bas.
Esc "C" ...vers la droite.
Esc "D" ...vers la gauche.
Esc "E" vide l'écran et ramène le curseur en haut à droite (identique à un CLS).
Esc "H" se contente de le ramener en haut à droite.
Esc "I" déplace le curseur vers le haut en scrollant si nécessaire.
Esc "J" vide l'écran en épargnant tout ce qui se trouve avant le curseur.
Esc "K" efface la ligne en épargnant la portion située avant le curseur.
Esc "L" insère une ligne à la place de

la ligne courante en faisant scroller le reste de l'écran vers le bas.

Esc "M" supprime la ligne courante en faisant scroller le reste de l'écran vers le haut, créant ainsi une nouvelle ligne dans le bas.

Esc "Y"+ CHR$(32 +ypos)+CHR$ (32+xpos) positionne directement le curseur en xpos et ypos (identique à un PRINT AT(xpos,ypos);).

Esc "b0" sélectionne la couleur d'écriture (le caractère "0" est à remplacer par le chiffre correspondant au numéro de la couleur choisie).

Esc "c0" idem pour la couleur de fond.

Esc "d" vide l'écran en épargnant la partie située après le curseur.

Esc "e" rend le curseur visible Esc "f" le fait disparaître.

Esc "j" sauvegarde la position du curseur.

Esc "k" ramène le curseur à cette position sauvegardée, à condition de ne pas avoir appelé d'autres commandes Escape entre temps.

Esc "l" efface la ligne courante et ramène le curseur au début

Esc "o" efface la ligne en épargnant la portion située après le curseur

Esc "p" passe en inversé vidéo (couleurs d'écriture et de fond échangées)

Esc "q" repasse en mode normal

Esc "v" active le passage automatique du curseur au début de la ligne suivante lorsqu'il arrive en bout de ligne

Esc "w" désactive ce mode, le curseur restant alors bloqué en fin de ligne

LISTING

Voici l'application pratique. Ce listing pour Atari ST simule la présentation d'un écran PC à l'allumage. Lancez le programme, puis appuyez sur la touche ESC quand vous êtes dans l'éditeur, pour aller en mode direct (OK>), et là, tapez:

PRINT PC$

LISTING

Frappez [Return] chaque fois que vous rencontrerez le signe: ¶

Tapez [Alternate]+"27" (caractère Esc) à la place de chaque "*"

```
cr$=CHR$(13)¶
lf$=CHR$(10)¶
nl$=cr$+lf$¶
pc$="*q*b0*c1*f*E"+nl$+" IBM Corp. 386 COMPUTER"+nl$¶
pc$=pc$+" (C)IBM 386 BIOS Version 4.25 23/04/90"¶
FOR t=1 TO 20¶
pc$=pc$+"*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+nl$+lf$+" BASE RAM TEST ... *j 0 Kb"¶
FOR n=0 TO 640 STEP 16¶
a$=STR$(n)¶
pc$=pc$+"*k*B*J*J*J*J*A*j"¶
IF LEN(a$)<3¶
pc$=pc$+STRING$(3-LEN(a$),32)¶
ENDIF¶
pc$=pc$+a$¶
NEXT n¶
pc$=pc$+nl$+" EXTENDED RAM TEST ... *j 0 Kb"¶
FOR n=0 TO 3456 STEP 32¶
a$=STR$(n)¶
pc$=pc$+"*k*B*J*J*J*J*A*j"¶
IF LEN(a$)<4¶
pc$=pc$+STRING$(4-LEN(a$),32)¶
ENDIF¶
pc$=pc$+a$¶
NEXT n¶
pc$=pc$+nl$+" TOTAL MEMORY ... 4096 Kb"¶
FOR t=1 TO 25¶
pc$=pc$+"*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+nl$+lf$+" If needed, press "+CHR$(34)¶
pc$=pc$+"Ctr + Alt + Esc"+CHR$(34)+" keys to"¶
pc$=pc$+nl$+" enter Setup/Preformat/Diagnostic program."¶
pc$=pc$+nl$+lf$+lf$¶
FOR t=1 TO 80¶
pc$=pc$+CHR$(7)+"*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+" Microsoft SMARTDrive Disk Cache v 2.10"+nl$+lf$¶
FOR t=1 TO 100¶
pc$=pc$+"*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+" ---- Installing Microsoft MOUSE Device Driver v 6.00 ----"¶
FOR t=1 TO 200¶
pc$=pc$+"*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+nl$+lf$+lf$+" MS-DOS Version 4.01"¶
pc$=pc$+nl$+lf$¶
FOR t=1 TO 50¶
pc$=pc$+"*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+" C:"¶
FOR t=1 TO 75¶
pc$=pc$+" >*J*J*J*D"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+"*D>*J*J*J"¶
FOR t=1 TO 74¶
pc$=pc$+"*D*D>*J*J*J"¶
NEXT t¶
pc$=pc$+"HOULA,ON EST BIEN MIEUX SOUS TOS"+nl$+lf$¶
```



LES PACKS CADEAU AMIE

PACK N° 1 : 5 JEUX + 1 MANETTE ou 20 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 2 : 10 JEUX + 1 MANETTE ou 40 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 3 : 12 JEUX + 1 MANETTE ou 50 DISQUETTES VIERGES

PERIPHERIQUES AMIGA

SOURIS
Mécanique **290 F**
Opto électronique **490 F**

LECTEURS EXTERNES
3"1/2 **650 F**
5"1/4 **990 F**

DISQUES DURS A 500
A 590 **2.890 F**
A 590 + 1 Mo **3.690 F**

DISQUES DURS A 2000
GVP HC 20 **3.290 F**
GVP HC 42 **4.490 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
512 K sans horloge **420 F**
512 K avec horloge **490 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
2 Mo **1.790 F**
8 Mo **4.990 F**

MONITEURS
Couleur 1083 S **2.290 F**
Couleur 1084 S **2.490 F**

EMULATEURS
XT **2.290 F**
AT **4.990 F**

SAMPLER MUSIC
PERFECT SOUND 3.0 **790 F**
MK2 **580 F**

GEN LOCK
MINI GEN **1.390 F**
GST GOLD SP **5.500 F**

SCANNERS
CAMERON TYPE 10 **2.950 F**
CAMERON TYPE 6 **5.890 F**

DIGITALISER
DIGIVIEW GOLD **1.490 F**

ATARI 520 STE
+ Pack cadeau N° 1 **2.990 F**

ATARI 520 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2 **5.190 F**

ATARI 1040 STE
+ Pack cadeau N° 2 **3.990 F**

ATARI 1040 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 3 **5.490 F**

AMIGA 500
+ Pack cadeau N° 1 **3.190 F**

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2 **5.190 F**

AMIGA 500
+ Ext. mémoire 512 K **3.490 F**

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Ext. Mémoire 512 K **5.490 F**

AMIGA 2000
+ Logiciel graphique **5.990 F**
+ Moniteur couleur **7.490 F**

AMIGA 2000
+ Ext. mémoire 2 Mo **7.490 F**
+ Moniteur couleur **9.490 F**

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

LES "PLUS" d'AMIE

- REMISE 2% pour paiement comptant
- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

PERIPHERIQUES ATARI

EMULATEURS
MAC : Spectre GCR **3.790 F**
PC : SUPER CHARGEUR **2.890 F**

LECTEURS EXTERNE
3"1/2 **650 F**
5"1/4 **990 F**

MONITEURS
SM 124 **1.200 F**
SC 14 35 **2.490 F**

DISQUES DURS
MEGAFILE 30 **3.990 F**
MEGAFILE 60 **6.990 F**

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko **390 F**
+ 1 Mo **1.190 F**
+ 2 Mo **2.490 F**
+ 4 Mo **2.890 F**

COMMUTATEURS
MONITEUR **180 F**
LECTEUR **260 F**

SOURIS
Mécanique **290 F**
Opto électronique **490 F**

SAMPLER MUSIC
ST REPLAY 8 **820 F**
ST REPLAY PRO **1.230 F**

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D **1.590 F**
124 D **2.790 F**

STAR
LC 20 **1.890 F**
LC 200 **2.290 F**

EPSON
LX 800 **2.290 F**
LQ 500 **3.690 F**

COMMODORE
MPS 1270 **1.990 F**
MPS 1550 C **2.290 F**

DISQUETTES

3"1/2 DF - DD
4 F l'unité

TABLEAUX ASCII

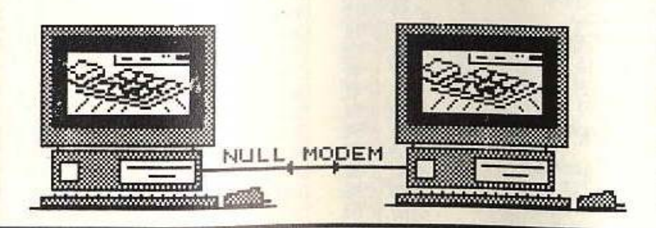
DECI	OCTAL	HEXA	Caractères ASCI
0	000	00	NUL ([CTRL]@)
1	001	01	SOH ([CTRL]A)
2	002	02	STX ([CTRL]B)
3	003	03	ETX ([CTRL]C)
4	004	04	EOT ([CTRL]D)
5	005	05	ENQ ([CTRL]E)
6	006	06	ACK ([CTRL]F)
7	007	07	BEL ([CTRL]G)
8	010	08	BS ([CTRL]H)
9	011	09	HT ([CTRL]I)
10	012	OA	LF ([CTRL]J)
11	013	OB	VT ([CTRL]K)
12	014	OC	FF ([CTRL]L)
13	015	OD	CR ([CTRL]M)
14	016	OE	SO ([CTRL]N)
15	017	OF	SI ([CTRL]O)
16	020	10	DLE ([CTRL]P)
17	021	11	DC1 ([CTRL]Q)
18	022	12	DC2 ([CTRL]R)
19	023	13	DC3 ([CTRL]S)
20	024	14	DC4 ([CTRL]T)
21	025	15	NAK ([CTRL]U)
22	026	16	SYN ([CTRL]V)
23	027	17	ETB ([CTRL]W)
24	030	18	CAN ([CTRL]X)
25	031	19	EM ([CTRL]Y)
26	032	1A	SUB ([CTRL]Z)
27	033	1B	ESC
28	034	1C	FS
29	035	1D	GS
30	036	1E	RS
31	037	1F	US
32	040	20	SP
33	041	21	!
34	042	22	"
35	043	23	#
36	044	24	$
37	045	25	%
38	046	26	&
39	047	27	'
40	050	28	(
41	051	29	)
42	052	2A	*
43	053	2B	+
44	054	2C	,
45	055	2D	-
46	056	2E	.
47	057	2F	/
48	060	30	Ø
49	061	31	1

DÉCI.	OCTAL	HEXA.	ASCII
50	062	32	2
51	063	33	3
52	064	34	4
53	065	35	5
54	066	36	6
55	067	37	7
56	070	38	8
57	071	39	9
58	072	3A	:
59	073	3B	;
60	074	3C	<
61	075	3D	=
62	076	3E	>
63	077	3F	?
64	100	40	@
65	101	41	A
66	102	42	B
67	103	43	C
68	104	44	D
69	105	45	E
70	106	46	F
71	107	47	G
72	110	48	H
73	111	49	I
74	112	4A	J
75	113	4B	K
76	114	4C	L
77	115	4D	M
78	116	4E	N
79	117	4F	O
80	120	50	P
81	121	51	Q
82	122	52	R
83	123	53	S
84	124	54	T
85	125	55	U
86	126	56	V
87	127	57	W
88	130	58	X
89	131	59	Y
90	132	5A	Z
91	133	5B	[
92	134	5C	\
93	135	5D	]
94	136	5E	↑
95	137	5F	_
96	140	60	`
97	141	61	a
98	142	62	b
99	143	63	c

DÉCI.	OCTAL	HEXA.	ASCII
100	144	64	d
101	145	65	e
102	146	66	f
103	147	67	g
104	150	68	h
105	151	69	i
106	152	6A	j
107	153	6B	k
108	154	6C	l
109	155	6D	m
110	156	6E	n
111	157	6F	o
112	160	70	p
113	161	71	q
114	162	72	r
115	163	73	s
116	164	74	t
117	165	75	u
118	166	76	v
119	167	77	w
120	170	78	x
121	171	79	y
122	172	7A	z
123	173	7B	{
124	174	7C	¦
125	175	7D	}
126	176	7E	-

NULL MODEM

Un NULL MODEM (aussi nommé "ZERO MODEM"), est un câble reliant deux machines par le biais de la prise RS 232, qui a pour but de permettre l'échange de données entre ces deux ordinateurs. Il peut servir de simulateur de modem (vérification et débuggage de logiciels de communications), ou à échanger des paramètres dans un jeu (jeux tels que FALCON, POPULOUS, POWERMONGER etc). La mode des jeux NULL MODEM est apparue en 1989. Ce câble est composé de deux prises RS 232 femelle. Regardez le schéma.



Dans le prochain numéro, nous parlerons du Minitel et de ses applications quand il est couplé à un ordinateur (RTC, MODEM, VIDEOTEXT...). Merci de m'avoir lu et peut-être compris (NDLR: tu t'avances!!!).

□ **CLARKETTE, JUJU & ARTHUR**

Complétez votre collection

Hors séries

Solutions

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. + joy + nbx jx + revues (le tt exc. état), valeur 4 600 F, cédé 2 800 F. **Fabrice PIGACHE, 8, imp. J.-B.-Carpeaux, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.28.79.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + joy + nbx jx + util. + lect. K7 + disks. **Mathieu PIERRET, 11, rue Jean-Dollfus, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.64.95.**

Vds CPC 6128 coul. 120 D7 (350 jx), housses de protec., 2/504S, bte rang. : 3 000 F. **Nicolas BOSC, 1, allée de Saint-Cucufa, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.16.78.**

Vds CPC 464 coul. + 70 jx ts orig. + joy + revues + manuel (le tt TBE) : 1 500 F. Rehan TINNIN, 1, av. Weber, 93500 Pantin. **(16-1) 48.46.85.11 (ap. 20 h).**

Vds pour CPV lect. 5 1/4 + cordon + câble + sélect. A-B, F-P : 1 200 F ; rech. bte posso. occas. bas prix. **Kuy Lim THONG, 72, boulevard de La Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.**

Vds pour CPC 6128 jx : Gunship, Exit, Fire and Forget, Knigt Force : 100 F la D7 (BE). **François LEGLAIVE, 13, rue de Villaine, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.78.06.**

Super ! Vds CPC 6128 mon. coul. + 35 jx orig. sur disk. + lect. K7 + 20 jx orig. ! le tt : 2 900 F. **Thierry BENNAROG, Rés. Mermoz, 1, allée J.-Auriol, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.62.49.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + adapt. TV + radio-réveil + 2 joyst. + 70 jx + crayon opt. : 3 500 F. **Xavier MICHAULT, 11, rue de l'Entente-Cordiale, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.24.19.**

Vds CPC 464 coul. + DD1 + adapt. TV + radio-réveil + manuels + jx + joy + mag. : 3 700 F, à déb. **David ESFANDI, 15 ter, rue de Tourville, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.02.40.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + jx + piure prog. + man. (neuve) le tt 1 500 F. **Nicolas HEDKA, 21, rue du Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.85.79.**

Vds CPC 6128 + kit téléch. comp. avec env. 50 D7 (jx, util. etc.) : 2 500 F. **Lionel COSNUAU, 38, rue des Fontenelles, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.74.62.35.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + 80 jx + discology + 15 D7 vierges + mag. : 2 200 F. **Michel JOLY, 453, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.70.47.**

Hyper urgent Vds CPC 6128 coul. + jx (90) : Linvingstone 2, Iron Lord, ETC, 10 D7 vierges : 2 000 F. **Lionel CHARBONNIER, boulevard Paban, résidence Le Parc des Oiseaux, 83200 Toulon. Tél. : 94.09.01.14.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + tuner TV + radio-réveil + joy + manuel. Cédé : 3 500 F. **Franck GUERNIOU, 11, rue Henri-Barbusse, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.13.63.**

Vds CPC 6128 coul. CTM 644 + t nbx jx + util. + 2 joys. + bte rang. : 2 600 F (TBE). **Karim HASSAN, 45, avenue de la Motte-Picquet, 75015 Paris. Tél. : 43.06.90.59.**

Vds CPC 464 + DD1 + ext. 64 K + 2 joys + jx + revues. Val. 5 500 F, vendu : 1 900 F. Urgent ! **Laurent CADIO, 10, allée du Rendez-vous, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.51.40.**

Vds Amstrad 464 + écran coul. + lect. D7 + kit téléch. Val. : 4 870 F, vendu 1 990 F. **Pierre TAVEAU, 6, allée du Paradis, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.97.28.**

Vds log. Magicsound (log. création et interprétation music) pour Amstrad CPC 6128 : 150 F. **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26.**

Vds Amstrad 6128 monoc. + jx + nbx mag. + joy : 1 500 F. **Madjid HADDAR, 15, rue Debain, 93400 Saint-Guen. Tél. : (16-1) 40.11.67.14.**

Vds CPC 6128 coul. + câbles rall. + DMP 2160 + joy + 14 jx util. + cr. opt. + kit téléch. + 32 disk. + 35 revues : 5 000 F. **Christophe KULESZA, 15, rue Henri-Dunant, 95410 Groslay. Tél. : (16-1) 39.83.55.41 (ap. 18 h).**

Vds pour CPC 6128 nbx jx orig. 1/2 px avec bte et not. **David BERTAUD, 17, avenue Cambacérès, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Vds Amstrad CPC 464, mon. coul. + lect. dis + 100 jx + joy : 2 200 F. **Raphaël BAUMANN, 19, rue Victor-Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.23.85.**

Vds 6128 + mon. coul. + man. + pisto. + livres et revues + jx : DD2-Italy 90-Secreta (89) : 3 300 F. **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lt-Colonel-Dax, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.66.93.**

Vds CPC 464 coul. + adap. TV et + de 200 jx (Batman, Robocop, Double Dragon...) + man. : 2 500 F. **Cédric JACQUEL, 21/13, allée de la Courbe, La Cousinerie, 59690 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.82.05.**

Vds Amstrad coul. 6128 avec + de 100 jx, compil. D6 + 17 : 4 500 F. **Christian BAYOL, 17, rue Castelmoron, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.79.01.80.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + joy + ens. net. + nbx jx : 1 350 F liquide. **Stéphane IRIGOYEN, 129, rue Gabriel-Péri, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.80.48.20.**

Vds CPC 464 coul. + nbx jx + 3 joy + nbx revues + imp. (le tt TBE) : 2 300 F, à débattre. **Laurent LOYER, route de Montaren, 30700 Saint-Quentin-la-Poterie. Tél. : 66.22.24.17.**

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

____

Code postal : ______________________________

Ville : ______________________________

PETITES ANNONCES

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + adapt. TV + réveil Amstrad + nbx jx + man., 3 000 F. **Grégory BOURJOT, 45, avenue du Hautmont, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.70.00.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx log., 78 jx (Barbarian I, II...) + éduc. (Big Ben...) + disk vier. et nettoy. (TBE) : 1 990 F. **Mourad HADDAD, 48, rue du Commandant-BOUCHET, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.54.81.**

Vds CPC 6128 coul. + 4 orig. + 40 disk vierges + revues + 2 joy : 2 500 F, à déb. **Damien COGAN, 27, rue du Progrès, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.43.66 (ap. 20 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + joy + 130 jx + util. : 2 700 F, à déb. **Frédéric DELEFLIE, 2, route de Wambrechies, 59237 Verlimghem. Tél. : 20.22.26.18.**

Vds CPC 6128 coul., lect. K7, jx orig. sur K7 et D7, util., man., revues : 3 200 F. **Hervé MASSON, 49, rue de la Pierre-de-Malte, 16270 Roumazières-Loubert. Tél. : 45.71.28.57.**

Vds Amstrad CPC 6128 + adapt. TV + 2 joy + nbx jx (orig.) + livres : 2 200 F. **Charles BRIAND, 5, rue Pierre-Curie, 49000 Angers. Tél. : 41.76.83.85.**

Vds CPC 6128 : clavier + joy + 42 jx : Aft Burner, Dragon Ninja, etc. dont 16 orig. + manuel (BE) : 1 500 F. **Jean-Philippe REMILLIEUX, Rochebrune Châteauneuf, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.16.28.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 2 joy + 17 dks (35 jx dont Stormlord/Time Scanner/Savage). TBE : 2 600 F. **Dany CHRESTIAN, 4, rue Caix-Saint-Aymour, 95000 Vauréal Cergy. Tél. : (16-1) 34.43.62.91.**

Vds Amstrad 6128 coul. + joy + env. 100 jx + cordon magneto + manuel + revues : 2 800 F. Vds CBS + jx + volant : 800 F. **Laurent VERNIAUD, 2, rue Haxo, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.62.51.43.**

Vds CPC 464 coul. (TBE) : 2 200 F, à déb., Vds K7 pour 464 Amstrad, bas px. Liste contre tbre. **Corinne RORIVE, 16, rue Jules-Vallès, 59310 Orchies.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + imp. DMP 2000 (TTX) + manuels util. (BE) : 3 000 F. **Axel JOLY, 6, rue Paul-Sisley, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.05.30.**

Super affaire ! Vds Amstrad 6128 avec écran coul. + 90 jx + joy + dbleur + manuel : 2 990 F. **Jean RIONDET, rue des Brosses, 69360 Communay. Tél. : 72.24.62.11.**

Vds 464 Ams. (état neuf) + 4 jx + écran coul. + revues : 1 000 F, adapt. MP 1 : 300 F. **Cédric ROUZE, 51160 Germaine. Tél. : 26.52.88.92.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 80 jx + util. (disco + OCP) + livres infor. + manuel : 3 200 F. **Laurent BERTHE, 23, avenue des Mésanges, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.56.60.**

Vds Amstrad COC 6128 coul. + pisto. + nbx jx (Dble Dragon, World Games) : 3 000 F. **Jocelyn SAGET, 20, allée du Bois-Dévé, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.97.93.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + imp. + Textomat + nbx jx + 2 joys pour jeux à 2. **Gaël LUCE, 3, rue Henri-Ribière, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.63.52.**

Vds Phaser pour 464 (1/90) val. : 350 F, vendu : 200 F. **Olivier ABDALLAH, 37, rue Gabrielle-Josserand, 93600 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.04.13 (16 h 30-19 h).**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + jx + livres + revues : 2 200 F (rég. paris.). **Thong SYSAATH, 1, square P.-J.-de-Béranger, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.22.94.87.**

Stop ! Vds pour 6128 jx de 60 à 80 F. R-type, P47... compil. Les Barbares... 100 F. Liste contre tbre. **Laurent SAVOFF, Les Irlandais, Bt A, esc. n° 1, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.64.87.26.**

Vds digit. lagot et Léon Ara pour CPC Amstrad : 500 F. **Eric DECARSIN, HLM Fougères A8, rue de Guyenne, 78840 Freneuse. Tél. : (16-1) 30.93.32.46.**

Urgent ! Vds nbx jx pour CPC 464 de 25 à 100 F (pas sérieux s'abst.). **Lilian ASSEMAT, 2, avenue Jean-Moulin, 81290 La Bruguière. Tél. : 63.50.28.43 (H. R.).**

Vds Amstrad 6128 + TV coul. + news + compil. + MP1 adapté ttes TV sur le clavier. **Thomas ANGLADA, 1, rue des Poissonniers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.06.74.**

Urgent ! Vds 6128 coul. (BE) + nbx jx + 2 joys + dbleur joy + câble magneto + nbx revues : 2 390 F. **Karim JOS, Cornier, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.25.56.19.**

Vds 6128 coul. + joy + manuel + nbx jx (@ 80) + pisto. light phaser : 2 900 F. Urgent ! **Frédéric POCHAUVIN, 12, allée Jules-Ladoumègue, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.30.67.22.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + nbx jx + util. + revues + manuels : 3 200 F. Vds jx orig. (intern...) : 75 F. **Loïc GUERIN, 81, rue Jean-Jaurès, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.69.81.18. (à partir 18 h sauf vendr. 20 h et sam. ap. 8 h 30.**

Urgent ! Vds Amstrad, CPC 464, coul. (TBE) + nbx jx + joy : 1 750 F. **Tarek MEDHI, 16, rue Larivière-Leffoulon, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.78.53.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + 100 jx (Dble Dragon, Shinobi, Batman, etc.) + 2 joys : 3 000 F. **Vincent FRISON, Chef-lieu, 73400 Marthod. Tél. : 79.37.62.45. Appeler après 18 h.**

Urgent ! Vds pour Amstrad CPC 464 : 40 K7 jx orig ? , px Noël : 650 F. **Jean-François BARONNET, 10, rue Henri-et-Robert-de-Cholet, 49220 Lion-d'Angers. Tél. : 41.95.62.14.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + env. 80 jx + util. + joy + dbleur prise joy : 3 000 F. **Matthieu BAIN, 17, route d'Evreux, 27110 Quittebeuf. Tél. : 32.34.03.17.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. c. + imp. DMP 2160 + TV + radio-réveil + West Phaser + 150 jx : 5 000 F. **David MANDELBAUM, 47, rue Camille-Flammarion, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.32.06.50 (après 18 h).**

Vds Amstrad 464 CPC mono. (TBE) + joy + 100 jx : env. 1 300 F. **Pierre CALVES, 985, av. Jean-Moulin, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.75.57.**

Vds CPC 464 Amstrad (exc. état) + 100 jx orig. + util. + livres : 2 000 F, à déb. **Roudy PFEIFFER, 4, rue des Tulipes, 67580 Mertzwiller. Tél. : 88.90.38.62.**

Vds Amstrad 6128, mon. coul., imp. DMP 2160. joy, 4 orig. disc. revues : 3 000 F. **Didier LORTHIOIS, 24, rue Fourcade, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.37.48.**

Vds Amstrad CPC 6128, tuner TV, 150 jx, joy (Kichoof, After the War, Beach Volley...). Poss. crédit. **Walid BENOTHMAN, 49, rue des Folies, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : (16-1) 60.70.33.91.**

Affaire à saisir ! Vds jx orig. pour CPC 464 et MSX. BE et bas prix. **Ulrich GERONES, 45, rue Edmond-Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 60.01.44.26.**

Vds CPC 464 coul. + DDI-1 + omp. DMP 2160 + 30 disk + nbses revues + dbleur. **Samo MUNOZ CAMACHO, 6, place du 11-Novembre, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.28.67.**

Vds CPC 6128 coul., 61 jx, 2 joys, manuel, dbleur, bte rang. (déc. 89) : 2 500 F. **Jean-Christophe ZERONI, 9 ter, chemin de Conflans, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.78.63.68.**

Vds Amstrad PC 1512 coul. dble drive + imp. DMP 3160 + manuels util. : 5 600 F. **Ugo DE CHARETTE, 10, rue Eugène-Labiche, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.09.17.**

Vds jx CPC 6128 Toobin : 110 F et Impossamole : 100 F, 150 F les 2. **Guillaume BOIVINEAU, 4, rue Salomon-Reinach, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.02.39. (W.E).**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + 26 disk. orig., 63 jx + pistol. Light Phaser : 4 500 F, à déb. **Guillaume BRUNEL, 39, rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.72.42 (après 18 h).**

Vds Amstrad 1512, 1 lect. mono. (ss gar.) + nbx log. (et at. neuf) : 3 500 F, à déb. **Cyril DEBLEDS, 1, av. du Cardinal-Suhard, 51100 Reims. Tél. : 26.85.13.81.**

Vds 6128 coul. + adapt. TV + ant. + tuner + mble + 2 joys + nbx jx (Out Run, Calif. Games...), TBE : 4 500 F, à déb. **Alain CHEDLIVILI, 7, avenue du Lieutenant-Chassagne, 78620 Etang-la-Ville. Tél. : (16-1) 39.16.59.34.**

Urgent Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 joys + nbx mag., le tt : 4 000 F. **Maël ARRADON, 44810 La Grée Héric. Tél. : 40.57.94.19.**

Affaire ! Vds nbx orig. Amstrad DK (100 % à d'or, Stunt Car Racer...), 75-150 F + Vds kit telech. + joy : 30 F. **Thomas SOURMAIL, 579, avenue du Maréchal-Juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.01.18.32.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + 70 jx + manuel + util. (exc. état) : 2 500 F, à déb. **Laurent LEVEQUE, 46, rue d'Estienne-d'Orves, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.51.43 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + joy + nbx jx et éduc. + manuel + revues (TBE) : 2 400 F, à déb. **Emmanuel HOCHARD, 36, rue Hélène-Andrée, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.55.60.**

Vds imp. DMP 2000 + manuel + cordon CPC : 1 500 F, à déb. (le tt TBE). Urgent ! **Eddy RICHARD, 13, rue des Juifs, 67340 Weiterswiller. Tél. : 88.89.58.37.**

Vds pour Amstrad CPC 7 compil. orig. : 60 F pce + mag. : 10 F pce (pour déb.). **I Long LOU, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.16.94.**

Vds hits, pour CPC disk (sous garantie). **Alain CISSÉ, 47, rue Saint-Germain, appt 37, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.12.66.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx (60) + joy + revue + util. : 3 000 F. **Tony ADOLPHE, 1 bis, rue de Noyen à Villuis. Tél. : 64.01.83.88.**

Vds Amstrad PC 1512, coul. DD 640 Ko, DD 32 Mo. Cédé : 7 000 F. **François LECLUSE, 10, rue Pierre-Lescof, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.03.23 (ap. 20 h).**

Vds ord. CPC Amstrad 464, écran coul. GTM 644 + lect. D7 DDI-1 + jx : 2 200 F. **Fabrice LUNEAU, 18, rue de Savigny, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.39.09.**

Urgent ! Cause départ... Vds 2 500 F, à déb. ! Amstrad CPC 464 coul. + nbx orig. + joy. **Xavier UZAN, 51, avenue d'Enghien, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.20.14.**

Vds Amstrad 464, écran mono. + nbx jx + manuel + joy (parf. état) : 1 500 F, à déb. **Mickaël BANDIERA, 40, av. Secrétan, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.08.58.**

Vds CPC 464 coul. + joy + nbx jx + Tilts + livre : 2 290 F. **Fabien HUGUERRE, 2, impasse Paul-Valéry, 79000 Niort. Tél. : 49.79.30.53.**

Vds CPC 464 coul. + joy + nbx jx + tuner TV + cons. Atari 2600 + 10 cart. jx : 3 000 F. **Olivier ROLLAND, 9, square Henri-Regnault, Défense G, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.19.85.**

Vds CPC 464 coul. + 100 jx orig. + 5 livres + joy (TBE) : 1 500 F. **Jean-Yves, FÉMENIA, 51, rue Raymond-Marcheron, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.99.28.**

Vds Amstrad 464 mono. + 30 jx (Robocop, Dragon-Ninja, Rambo) : 1 100 F. **Julien FERRIERES, 63, quai Dervaux, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.26.39.**

Vds pour CPC 6128 : Silkwoam, Crazycars 2, Newzeamand Story, Forgotten Worlds, 100 F par jeu. **Jean-Philippe TISSIER, 25, rue de la République, 33250 Pauillac. Tél. : 56.59.23.48.**

Vds CPC 6128 coul. + imp. DMP 2000 + Textomat + nbx jx (Chase HQ, DD1, etc.) (le tt TBE) : 3 500 F. **David MAZALTARIM, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.89.19.**

Vds CPC 6128 coul. + 75 jx + joy (état neuf) : 3 700 F. **Bernard FONTIMPE, 6, rue Champlain, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.25.93.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + t. nbx jx + nbx manuels (le tt TBE) : 2 400 F, à déb. **Yoran GROSCASSAND, 9, rue Guynemer, 78960 Voisins-le-Bretonneux (région parisienne). Tél. : (16-1) 30.43.22.89.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + réveil + mble + ant. TV + man. + 50 jx (6 orig.) + mags (état neuf) : 3 200 F. **Jérôme MENARD, 36, avenue d'Orléans, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.69.07.**

Vds Amstrad 6128 + nbx jx + adapt. TV + bureau + écran coul. + man., val. : 6 000 F, vds : 3 100 F. **Cedric EYRAUD, 10, rue de La fontaine au guet, 77930 Cély-en-Bière. Tél. : (16-1) 64.38.06.64.**

Vds CPV 464 mono. + 40 jx + manuels fonctions et listings. Le tt à un sup. px ! 1 100 F. **Gaëtan DE LUSSY, 10, avenue du Grand-Pré, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.09.85.**

Vds clavier CPC 6128 coul. + adapt. TV + 150 jx + joy (TBE) : 1 500 F, à déb. **Jean-Marc SYLVESTRE, 18, rue d'Estienne-d'Orves, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.56.06.51.**

Vds CPC 6128 coul., lect. K7 + cordon, tuner TV, mble, revues et manuel : 3 000 F, à déb. **Fabrice CHEVRY, 42, rue de L'église, 76280 Turretot (Le Havre). Tél. : 35.20.22.62.**

Vds Amstrad 464 + mon. coul. + 2 joys + dbleur + nbx jx (+ 180). Urgent ! (1 500 F). **Franck BUCHEREAU, 42, av. Carnot, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.27.87.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + 23 D7 + nbx jx + util. (TBE) : 1 990 F. **Jacky PATOUILLET, rue Marie-Laure, BP 24, 76910 Criel-sur-Mer. Tél. : 35.50.97.58.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 news + joy + lect. K7 + cordon + jx K7 + bte rang. + util. + revues : 3 200 F. **Olivier BLONDELOT, 6, rue Bataille, 77520 Montigny-Lencoup. Tél. : 60.96.76.90.**

Vds jx orig. sur 6128, à 1/2 px (Iron Lord, Defender of Crown, Les vainqueurs, etc.) + Le Hacker : 200 F. **Alain BODART, 18, rue du Roussillon, 29490 Guipavas. Tél. : 98.84.82.75.**

Vds 6128 coul. + jx + mag. + livres + disq. : 3 000 F. **Luc EPIFANI, 31, rue du 11-Novembre, 70400 Héricourt. Tél. : 84.46.04.68.**

Vds Amstrad PCW 9512 comp. + DBase 2 + 10 D7 vierges + resumé fonctions : 3 000 F (ordi. rev.). **Philippe ESCARTIN, 41, rue Saint-François, 37520 La Riche. Tél. : 47.38.19.03.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joys + dbleur + nbx jx (Beachvolley, Defender of the Crown, etc.) : 3 000 F. **Olivier LOSTE, 9, allée des Merisiers, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 60.03.16.05.**

Vds Amstrad CPC 6128, coul. + jx + livres + revues + joy : 3 000 F. **Jean-Michel DOCHE, Savigny, 74520 Valleiry. Tél. : 50.60.41.38.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + tuner TV + radio-réveil + jx + copieur + joy + manuel, le tt : 3 500 F. **Valéry LOUVIER, 1, rue Jean-Jaurès, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.42.89.**

Vds PC Amstrad 1640, mono. 2 drives + 15 disk + 2 livres (e mois gar. 10 mois). Imp. poss. : 4 000 F. **Cédric DUMONTEIL, 3, rue Gaston-Imbert, 47800 Miramont de Guyenne. Tél. : 53.93.43.85.**

Vds Amstrad CPC 664, écran mono. + 2e lect. + nbx jx + manuel : 1 500 F. **François GEORGES-PICOT, 3 bis, rue Brunel, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.54.55.**

Vds PC Amstrad PC 1640 ECD EGA (état neuf) + util. + imp. Mx 82 F, Espon : 12 000 F. **Dominique CLAUDE, Foyer A. Lestang, quartier Mora, 40140 Soustons. Tél. : 58.41.50.06.**

CPC 6128, Vds orig. : 100 F chq (Le pacte, Dble dragon, Bob Winner, Sram 2, Les passagers du vent). **Pascal ROSSET, 23, montée des Forts, 69300 Caluire. Tél. : 78.28.42.98.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + jx orig. (Rick D, P47, Corsaires, TNT, Taio, Karnov, Gryzor...), TBE + joy : 3 000 F, à déb. **Fabrice SOUGEY, 40, chemin de Bellevue, 38400 Grenoble. Tél. : 76.98.83.89.**

Vds jx CPC 07 : Silkworm, Rainbow Island, CPT Blood, Chase H9, etc. (orig., dem. liste) : 50 F à 90 F. **Ronan LE ROUX, Goas an Morvan, 22110 Glomel.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 jx + disco. + pisto. magneto + synthé. vocal fr. : 3 000 F. **Hugues BARBIER, 4, rue Michelet, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.07.81. (18 h-20 h).**

Vds pour Vectrex jx et man. Vds pour Amstrad 6128 jx et Speed King. Ch. mon. coul., pas cher. **Adrien COHEN, 25, rue Descombes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.28.36.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + lect. K7 + mon. mono. + joy + jx : 1 800 F ! cool. **David MELLINA, 6, place de la Camargue, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.06.97.**

Salut ! Vds CPC 6128 + mon. coul. + 175 jx : Batman, Ninja, Warriors + 2 man. (le tt ss gar.). **Djamel MERMAT, 14, rue d'Hallennes, 59320 Sequedin. Tél. : 20.07.84.08.**

Vds CPC 464 coul. + 2 man. + 20 jx + livres. Val. : 4 100 F, vendu : 1 550 F (rég. paris. SVP). **Jérôme DE LABOULAYE, 5, rue Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.49.62.**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + 65 jx orig. + 50 D7 + joy, etc. : 1 500 F, à déb. **Rodolphe LELEU, 25, av. Georges-Clemenceau, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.09.44.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + souris neuve + 2 500 F de jx + synthé + revue + joy, le tt ss gar. : 1 000 F. **François THEODORE, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.83.37.**

Vds imp. Amstrad DMP 4000. 132 colonnes + housse (état neuf) : 2 500 F avec papier continu. **Gilles ROSSI, 1, allée Carpeaux, 93800 Epinay. Tél. : (16-1) 48.27.84.33.**

Vds CPC 6128 + 100 jx + util. + livre pour 6128 : 2 100 F (état neuf) + nbx copieurs + bte rang. **Robin-Cédric BANEGE, 23, av. Lucien-Rémy, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.28.91.57 et après 18 h 30, (16-1) 60.28.62.10.**

Vds Amstrad CPC 6128 + adapt. périt. + nbx jx + cordon dble + joy + man. : 2 000 F. **Sébastien MARTINEAU, 1, rue Paul-Strauss, 02200 Soissons. Tél. : 23.59.30.94.**

Vds TV N/B Hifivox (300 F !), ordi écran (340 F), 26 Tintins (400 F ou 100 F/5 Nos et jx 6128 (tt TBE). **Laetitia CELLA, 40 bis, rue Lanchy, Les 4 vents, 25000 Besançon. Tél. : 81.53.21.59.**

Stop ! Affaire Vds CPC 464 + mon. mono. + jx orig. + guide (le tt TBE) px fou : 900 F. **Cyril LE CHEVALLIER, 156, avenue Jean-Jaurès, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.42.57.**

Vds imp. Amstrad DMP-2000 : 750 F (peu servie). **Dominique GRANDVUINET, 62, rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.06.67. Répondeur.**

Vds Amstrad 464 avec mon. coul. + tuner + 170 jx + Gun Stick + bureau + radio-réveil : 3 500 F. **Nicolas BRION, 1, rue Pierre-Joly, Bt 25, esc. 1, 95340 Persan (Le Village). Tél. : (16-1) 39.37.94.54.**

Vds Amstrad 6128 coul. + de 100 jx, tuner TV + joy, TBE + util. val. : 8 000 F, cédé : 4 500 F. **Sébastien ULLMANN, 23, Le Bois aux Platanes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.08.65.**

Stop ! Vds Amstrad 6128 mon. coul. + joy + pisto.-magnum + 20 DK jx orig. + 3DK éduc. + manuel : 2 600 F. **Claudie PAUTET, 31, rue Belgrand, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.02.54 (17 h-20 h).**

Vds CPC 464 coul. (TBE, 88) + nbx jx + joy + housse + ral. + revues, le tt : 2 500 F, à déb. **Nicolas PRAINT, 44, bd Paul-Vaillant-Couturier, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.59.67.**

Vds Amstrad CPC 6128, mon. coul., 22 D7 (Xout, Iron Lord, Strider...) : 2 800 F, à déb. **Antoine GIRAUD, 46, rue Curie, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.03.81.**

Vds jx orig. pour Amstrad CPC 464, 6128. Env. env : tbrée pour liste. **Laurent CIRILLI, route des 3-Lacs, 74560 Monnetier-Mornex. Tél. : 50.39.62.98.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono. + 20 D7 + 2 joys + range-D7 : 2 000 F. **Richard TIRARD-COLLET, Amancy « Chef-Lieu », 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.11.02.**

Urgent ! Vds clavier CPC 6128 + 27 jx orig. (TBE). Px à déb. **Xavier GODEBY, 90, rue Servient, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.69.87.**

Vds Amstrad 6128 coul. + jx + 6 D7 + 2 mag. (exc. état) : 2 200 F. **Sylvain POPOT, 32, rue de l'Ile-de-France, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 48.61.01.70.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + dbleur joy + discology + 25 jx dont 10 orig. + prog. dessin (ss/g) : 3 000 F. **Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits-Massujat, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.**

Vds Amstrad 6128 + joy + tuner TV = radio-réveil asss. + jx : 3 000 F. **Alexis BENAIM, 46, quai Victor-Berrière, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.03.29.**

Vds Amstrad CPC 6128 (BE), écran coul. + sup. jx pour px rais. : 2 000 F. **Behrang KHEYR-PUUR, 31, hameau des Joncherettes, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.03.88.**

Vds CPC 6128 (coul.) + 110 jx dont 4 K7 + adapt. TV + réveil + magneto pour jx K7 : 3 400 F. **Thierry ROYER, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.85.62.**

Urgent ! Vds nbx jx Amstrad K7. Poss. plusieurs hits et compils + poss. px de gros. **Olivier VALEYRE, 10, allée des Hts-Champs, Saint-Mars-la-Brière. Tél. : 43.89.71.49.**

Vds PC 1512 Amstrad mono. avec jx Xenon 2 + mach 3 + 20 autres. Val. : 4 990 F, vendu : 3 000 F + drive + bte. **Nicolas DUBREUCQ, 260, rue Abel-Depret, Douai-Frai-Marai.**

Vds CPC 464 mono. + lect. disks + K7 + 180 jx sur disks + 8 sur K7 le tt : 2 900 F. **Michaël BANOUN, 2, rue Marcel-Sembat, 78270 Bonnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.42.24.71.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx + jx orig. + D7 vierges + 2 joys. Le tt : 2 500 F. **Willy STEIN, 14, av. Gabriel-Fauré, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.70.61 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 664 + mono. coul. + man. + qques jx, util. : 1 650 F. **Arnaud SANZ, 3, avenue de Savigny, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.84.74.71.**

Vds 6128 coul. + câble magneto + 40 revues Amstrad + joy + dbleur (moyen) + jx (Great Court, Shuff Lepuck, etc.) : 2 500 F. **Cyril DE LA REBERDIERE, 28, résidence Aristide-Briand, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.90.33.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 100 jx + joy Cobra + dupli (TBE) : 2 000 F. **Igor ou Blaise NOVAKOVIC, 15, rue d'Agnou, 78580 Maule. Tél. : (16-1) 30.90.67.13.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. GT 65 + lect. D7 DD1 + nbx log. (jx, éduc., util.) : 1 200 F. **Sylvain RUDA, 7, allée de la Peuillarde, 91290 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.42.13.**

Vds 464 coul. + DD1 + 2 joys + dble + carte Fodos + housse + adapt. TV + téléch. + écran antiref. + égal. K7 + 50 jx : 4 000 F. **Laurent VANNIER, Rce Le Montmartrois, 55, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + housse (2 500 F) + joy + jx : 100 F chq, simpl., 150 F compil.) + bureau : 300 F. **Jean-François WETZEL, 4, rue du Lieutenant-Cahen, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.41.03.**

Vds CPC 6128 Amstrad + imp. DMP 3000 : 4 000 F et en cadeau une D7. **Steeve HAYOUN, 22, place de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.30.53 (17 h 30-19 h).**

Vds jx sur Amstrad CPC 464 (50 jx entre 20 et 40 F). Liste sur dem. + synthé. parole : 250 F. **Stephan DELOUIS, 18, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 46.71.62.39.**

Vds CPC 6128 coul. (état neuf) + kit téléch. + 30 jx orig. avec aides + joy : 3 000 F. **Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.13.76.**

Vds Amstrad 6128 D7 jx entièrement révisé : 3 500 F, le tt + adapt. TV coul. **David PUGEOT, 5, ch. des Echarmeaux, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.53.92.**

Vds Amstrad PC 1512 coul. DD 20 mega, nbx jx et util. orig. + 50 disks + bte : 7 000 F. **Thierry LACROZE, 7, rue de l'Est, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.60.11.83, bur. (16-1) 42.86.31.25.**

Amstrad 6128 + mon. coul. + disk util. + jx, état neuf 3 500 F. **Veysset Fabrice, 9, av. Ml Lannes, 91440 Bures-s-Yvette. Tél. : 69.28.69.43.**

ATARI

Vds orig. ST, 100 F : Forgot World, Indy (arc.), Stormlord, Strider, Ninj., Wario. : 120 F, Populous, Grt. cour., etc. **Rémi TRINH TRANG, 67, avenue Aristide-Briand, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.35.38.**

Vds atari 1040 STE (gar. 18 mois) : 2 900 F + jx orig. Vds nbx jx NEC : 220 F. **Jean-Jacques HUBERT, 2, square Ballin, 92350 Le Plessis. Tél. : 46.30.32.84.**

Vds 520 STF + souris + mon. coul. SC1425 + joy + jx (Strider, Indiana, Rocket Ranger, etc.) : 3 500 F. **Alain ESCAFFRE-FAURE, 1, rue La Pérouse, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.79.60.**

Vds pour Atari ST (tout modèle), pour disq. et DD, anti-virus Sagrotan, env. ch. 50 F à mon nom. **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Vds AT-286, 12 MHz, 1 Mo, DD 40 Mo, VGA + écran coul., lect. 3 1/2, souris, nbx util. et jx, ss gar. : 11 000 F, à déb. **Olivier RAMOND, 24, rue de l'Agriculture, 95870 Bezons. Tél. : 30.76.31.11.**

Vds pour ST DD 20 méga : 2 000 F, SM 124 : 700 F, Star NB 24/10 : 2 000 F, caméra vidéo + digit. : 3 000 F, 100 jx : 100 à 150 F. **Éric DELORME, 55, rue Rabelais, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.24.63.**

Vds Atari 520 STE + SC 1425 + souris + joy + 100 D7 (Newsseat). val. : 7 000 F, cédé 4 990 F (gar. 1/1/92). Urgent. **David CATTELIN, 2, allée Jean-Robic, Les Hameaux du Vallon, 13500 Martigues. Tél. : 42.42.09.13.**

Vds jx : STE/F Ninja Missio, Kill Dozer (les 2 : 120 F), CPC Crazy Cars 1 (75 F), Les 4 saisons (75 F). **Samuel COTTÉ, 3, rue Corneille, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.61.13.36.**

Vds Atari 520 STE (gar. 1 an + env. 15 jx sans man. : 3 000 F. **Jacky MICHAUD, 23, rue Louise-Weiss, 78700 Conflans Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.59.89.**

Vds 520 STE + TV + 150 disk : 3 000 F, vds lect. 5 1/4 + 80 disk : 900 F. Ach. timbres fr. **Olivier DUVAL, 40, rue Mansart, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.07.22. (19 h).**

Vds Atari 520 STE + 2 man. + nbx jx (Fire and Brimstone, Kick Off, etc.) : 2 800 F (Marseille uniqu.). **Lionel MOATTI, 327, avenue du Prado, bât. « A », 13008 Marseille. Tél. : 91.76.15.88.**

Hello ! Vds 520 STE + nbx jx (Xenon 2, Maupiti...) (ss gar. 1/91) : 2 000 F. **Luper ROUCH, 51, La Rialle, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.12.31.**

Vds orig. sur STF : 30 F, Sly Spy, Blood Money, Black Tiger, Strider, Midnight Resist., Shadow of the Beast, etc. **Nicolas RAVOLD, 4, rue des Genêts, 57050 Le Ban Saint-Martin. Tél. : 87.31.27.20.**

Vds 520 STF DF + souris + 2 joys + péri. + env. 65 jx (tt TBE) : 3 100 F (à 35 km de Paris). **Christophe GASTINEAU, 11, rue Pluche, 91650 Breux-Jouy. Tél. : (16-1) 64.58.50.37.**

Vds Atari 520 STF coul. (état neuf) + 1 « Konix » et Quickshot ainsi que jx div. : 4 000 F. **Christophe CHAUSSÉE, 24, rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.62.02.97.**

ST. Dompubs SF liste 2. Éch. GFA Basic orig. contre 50 disks remplis (3/7) et compil. 3/3 contre 25. **Michaël PIROTTE, 23, rue de Béthisy, 60610 Lacroix Saint-Ouen.**

Atari. Vds Megafile 30 : 3 000 F, Supercharger 1 Mo : 2 500 F + lect. 5 1/4 : 700 F. SC et L5/4 : 3 000 F. **Daniel DUMESNIL, 3, rue Normandie Niemen, 93440 Dugny.**

Vds Atari 520 gonflé 1040 + mon. mono. + câble + nbx jx et util. (TBE) : 5 500 F, à déb. **Francis GANET, 10, rue de Douaumont, 78700 Conflans Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.33.95.**

Vds 520 STF NB DF étendu à 1 Mo + joy + jx + souris + livres + Freeboot (TBE) : 3 000 F, imp. 120D (gar.) : 1 000 F. **Aurélien DENIAU, Les Égremondières, 72610 Saint-Rigoner-des-Bois. Tél. : 33.28.89.01.**

Salut ! Vds Atari 130XE + lect. 1050 + nbx jx + manuels + man. : 2 000 F. Urgent ! **Nicolas STEIN, 24, bd André-Aune, 13006 Marseille. Tél. : 91.54.01.85.**

Urgent ! Vds pour Atari ST : Batman, Ivanhoé, Beach Volley, Sly Spy : 150 F l'un ou 550 F les 4 (TBE). **Jérémie ZIMMERMANN, 91, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.07.43.**

Vds pour Atari 520 STE, news et oldies, px t. bas, compatibles STF/STE. Liste sur dem. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Real, Mont, vds cart. exten. tout STF Atari 520/1040/2,5 Mo/4 Mo. Px cart. seul. : 650 F. Notice montage jte. **Alain NOBILINI, 24, place Jean-Perrin, cité Marcel-Paul, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.**

Vds cons. Atari 2600 + 12 jx. Val. : 1 700 F, vendu : 900 F. **Cedric COMMIN, route Boutin-Simon, 33450 Saint-Sulpice et Cameyrac. Tél. : 56.30.87.69. (le soir).**

Vds 1040 STF + 2 joys + copieurs, util., jx + trucs + mag. + 2 range disq + tapis souris : 3 500 F. **Jean-Charles BERTRAND, 24, rue de l'Ancienne Comédie, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.06.54. (ap. 17 h 30).**

Vds Atari 800 XL + joy + nbx jx + sup. log. dessin + lect. disks et K7 : 1 000 F ! ! **Laurent KOSMALA, 16, rue des Potiers, 59400 Raillencourt Sainte-Olle (Cambrai). Tél. : 27.81.78.36.**

Vds 520 ST + câble + bte + 130 jx + man. + disq vierges + tapis Free Boots + journeaux : 2 500 F. **Jean-Antoine NEX, 23, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.28.09.**

Vds orig. ST Rockstar : 140 STOS Basic fr. : 290 F, Stos compiler : 170 F, Stos SPR600 : 100 F. Pack Stos : 500 F. Rep. ass. **Olivier RATAJCZAK, 15, rue Placide-Lefebvre, 59252 Marquette-en-Ostrevant (ST).**

Pour ST (jx ts comp. : Maniac Manson : 150 F, Voyager : 100 F, J. Book : 80 F, Pinkpanter : 80 F, Munsters : 80 F, I. Jones : 100 F. **François MARTY, 59300 Gopue-Saint-Gery. Tél. : 27.29.80.60.**

Atari 104 ST + mon. SCI 224 + Star LC 2410 + Cumana 5 1/2 + housses + log. + jx + joy. Val. : 18 000 F, cédé : 12 000 F. **Gérard MAILLARD, 24, avenue Edison, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.98.80.**

Vds Atari VC 2600 + 11 jx + 2 joy : 500 F. Vds MSX Canon V20, 64 K + cat. + câble + Graphic Paint, etc. : 450 F. **Frédéric DONGIER, 170, avenue de Gairaut, 06100 Nice. Tél. : 93.98.47.61.**

Vds Atari 520 STF/DF + souris + joy + nbx orig. (CSB, F19, Kick Off 2, Stos, Ultima V) (TBE) : 2 600 F. **Denis GERBER, 91, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.21.60.**

Vds pour ST jx orig. (bte + notice) : 80 F l'1 : Castel Warrior Barbarian 2, F15, Dble Dra. 2 (TBE), etc. **Renaud DE SAUNHAC, 12, rue Pasteur, 81000 Albi. Tél. : 63.47.01.49.**

Occase ! Vds 520 STF (gonflé 1040) dble face + clav. pro. + 2 joy + SMI 25 : 3 400 F ou Philips coul. : 4 200 F. MT 80 PC + 900. **Laurent LE DIEN, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Vds orig. doc. comp. + log. Le dessinateur, Logisoft pour Atari STF (état neuf) : 300 F. **Stéphane AGONAYAN, 140, route du Mas de Rochet, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.72.15.74.**

Pour Noël, vds Atari 520 STF DF avec mon. coul. SCI 425 + log. + GFA Basic + livre. Px cadeau : 3 500 F. **Stève DRAZIC, 65, av. Franklin-Roosevelt, résidence Le Concorde, 06110 Le Cannet Rocheville. Tél. : 93.45.42.78.**

Vds Atari STE (neuf – 1 an) + 20 jx (F29, Speed Ball, etc.), px à déb. **Sébastien CAVIGGIA, Villa des Roses, avenue des Calanques Le Mugel, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.63.50.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + mon. mono. + lect. 3 1/2 + 2 joys + nbx log. pros et jx (TBE) : 5 500 F. **Sébastien SANTERRE, Appt 116, rés. Les Naïades, Parvis de la Préfecture, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.24.07.13.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + câble péri. + man. + jx (West Phaser...) et util. : 2 000 F. **Olivier POMATTO, 565, chemin des Rascas B4, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.14.32.**

Atari 800 XL + lect. K7 + 10 K7 vierges + 3 jx (Pole Position, Orthocrakext : 500 F (état neuf). **Grégory EURARD, 21, rue du Moulin d'Olivet, 78550 Houdan. Tél. : (16-1) 30.59.75.37. (ap. 5 h 30).**

Vds 520 STDF + mon. coul. SCI 425 + souris + nbx livres + 150 disks util. et jx. Val. : + 9 000 F, cédé : 4 800 F (TBE). **Damien CHASTRETTE, 7, rue des Aulnes, 95000 Vaureal. Tél. : 34.21.71.75.**

Vds 1040 STF + câble péri. + souris + orig. (X-out, Crack Down...) + man. + util. : 2 700 F. **Olivier BENNE, 217, avenue Pierre-Sauvaigo, 06700 Saint-Laurent du Var. Tél. : 93.31.15.87.**

Vds Atari 520 STF + ext. 520 K + 150 disks + joys + 2 range-disks + TV coul. : 4 500 F. **Olivier BICHOT, 46, avenue Paul-Deroulède, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.25.77.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + câble péri. + nbx jx + souris + joy : 4 300 F. **Denis COCHENNEC, 39, rue Emmanuel-Volsin, 49480 Saint-Sylvain d'Anjou. Tél. : 41.76.50.35.**

Vds Atari 520 STF + jx + 2 man. (TBE) : 2 000 F. Vds Lynx + jx (exc. état) : 1 400 F. Urgent. **Raphaël LETRONNIER, 32, avenue Paul-Vaillant-Coutier, 94230 Cachan. Tél. : 46.65.08.31. (18 h).**

Vds, éch., ach. jx ou util. pour STF-STE. Sérieux de rigueur et rép. ass. **Bruno DUGAS, chez J.-P. GERARDIN, Pezals, 82160 Caylus.**

Vds sur ST Microbac angl. : 90 F, Hotball : 50 F, interface 4 joy : 70 F, éch. news sur ST, env. liste. **Samir MESTARI, 39, avenue Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.**

Vds Atari 520 STF DF + 100 disks + bte rang. + 2 joy + souris + livres : 2 700 F. **Frédéric BOURRET. Tél. : 34.72.20.22.**

Vds orig. sur Atari ST : 60 F pce (Dble Dragon, RType...). **Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds 520 STF + mon. SC 1425 + joy + 25 jx + doc. + souris : 4 500 F (TBE). **Alexandre ANTUSZEWICZ, 23, rue de Bruxelles, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.49.92.**

Vds Atari 520 STF + 3 jx orig. : Great Courts, Batman, Robocop : 2 750 F. **Cédric KORKIDIAN, 20, hameau de Grandchamp, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. : 39.90.53.23.**

Vds 520 STF + lect. ext. DF + Free Boot + orig. (Kick Off 2, BAT, Falcon, GFA, etc. + livres) : 2 500 F. **Lionel ALBERTI, 21, bd. de la Fédération, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.35.08.**

Cons. Atari 2600 avec 10 cart. (ss gar.) : 750 F. **Michaël ROBY, 62, avenue Lilienne, 13190 Allauch. Tél. : 91.07.14.61.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. TBE + kit téléch. + joy + 30 jx (Kick Off 2, Rick 2) ou 30 disk (ss gar. Noël) : 4 800 F. **Iméo TRABELSI, 45, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.31.**

Vds Atari 520 STF, 1 an + souris + joy + écran coul. + 48 jx + 19 util. : 4 000 F. **Christian RENAUD, 71, rue Pierre-Sémard, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.97.49.**

Vds cons. Atari 2600 + 2 man. (TBE) + 7 cart. (14 jx) : 500 F. **Clément VILMIN, 58, rue des Loges, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.82.33.**

Vds STF SF 1100 F : 100 F, imp. ORI-20 : 350 F. Livres micro-app. GFA 3, Graph. : 120 F ou éch. contre ens. C64/128. **K. SEDIRA, 8, rue René-Hamon, 94800 Villejuif.**

Atari cons. 2600 + 8 jx (Hero, Jughl e Hunt, etc.) + man. (TBE). **Xavier LUCAS, 4, avenue Surcouf, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.51.12.**

Vds 520 STF DF (TBE) + souris + péri. + 60 jx (Kick Off, Speedball, etc.) + util. + démos : 2 450 F. **Régis HALLARD, 7, rue Pauline-Kergomard, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 49.93.65.23.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + jx + util. + multif. + Stos et extens. Poss. vente sép. **Philippe KULAHLI. Tél. : 39.86.05.87.**

Vds orig. pour Atari ST (Explora 2 : 200 F, Manoir de Hortvielle : 150 F, Gen d'or : 150 F (STF). **David BOWTHOUX, 18, bd de Clairfont, 66350 Tourouges. Tél. : 68.55.05.98. (H. R.).**

Vds 40 orig. sur ST dont : Chase Q, Strider, Days of Thunder. **Laurent NIQUET, 2, rue de la Motte, 60120 Paillart. Tél. : 44.80.00.95.**

Vds Atari 520 STF + doc., écran coul., souris, man., 50 jx : 3 500 F + copieur, table manutant : 900 F. **Fabien ROUSSET, 20, rue André-Kervazo, Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.57.28. (ap. 18 h 30).**

Vds drive Atari 1050 + 50 DK vierges + tabl. graph. + 130 XE + livres + joy (le tt TBE) : cédé : 1 200 F. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Vds 520 STF + orig. (Spectrum 512, Zack, MCS, Populous), TBE + 40 D7 + man. : 2 200 F, à déb. **Antoine BOUTRON, 5, avenue des Mimosas, 31400 Toulouse. Tél. : 61.34.13.42.**

Vds livres program. pour Atari ST : GFA Basic 3 1/2 et assemb. pour 80 et 100 F. **Karl SIGISCAR, 9, Clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Vds 520 STF DF + souris + tapis + joys + 95 jx & utils + nbx livres + imp. & listing + bte rang. : 3 000 F. **Cedric GOUGLER, 1, allée de l'Oise, 78990 Élancourt. Tél. : 30.50.83.62.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + 2 man. + env. 80 D7. Seulement 5 000 F ! TBE (peu servi). **Hervé LOMBARD, 13, rue de Cholet, 49700 Dove-la-Fontaine. Tél. : 41.59.10.89. (W.E.).**

Vds pour Atari STF, imp. SMM 804 : 1 000 F. Lect. ext. 5 1/4 : 1 000 F. **Franck LUMINA, Ferme du Barrage, 78260 Achères. Tél. : 39.11.19.52. (ap. 17 h).**

PETITES ANNONCES

Vds 520 ST (TBE) + péri. + 50 jx (D. Master, Zmkracken), bte rang. + copieur + tap. souris + Quickjoy 5 : 3 500 F. **Thomas BERNAUD, 11, impasse de l'Horloge, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.45.73.98.**

Vds orig. neufs ST (Les voyageurs du Temps, 150 F. Speeball : 100 F. Purple Saturn Day : 100 F). **René CHEVALIER, 68, rue de la Madeleine, 25290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.31.38.**

Vds Atari 520 STE + nbx jx (tt TBE) : 2 500 F. Vds C64 + nbx accessoires : 2 000 F. **Didier. Tél. : 94.32.13.82.**

Hep ! Branchez votre Atari STF sur votre chaîne stéréo ; obtenez un son digne du CD avec adapt. : 150 F. **Olivier CELERIER, 43, route de Meyzieux, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds Atari STE 520 + 40 jx + 2 joys + tapis souris : 3 000 F. **Éric HÉRITIER, 5, rue d'Alsace, 31170 Tourneville. Tél. : 61.07.15.34.**

Urgent ! Vds 13 orig. ST (Voyageurs du temps, Stealth, Populous, etc.) : 1 100 F. Cche cont. STE + Fatown. **Olivier DEPIN, La Giletterie, 89150 Fouchères. Tél. : 86.88.64.29. (ap. 19 h).**

Vds 60 jx, Atari ST : Loom, Simcity, Maupiti, Bat, Ope. Stealth, Midwinter, Castle Master, Pirate, etc. **Olivier ESTARDY, 252, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.10.51.**

Vds Atari 520 STF gonflé à 1 Mega ROM avec nbx jx + man. (TBE) : 2 300 F. **Franck VOISIN, 5, allée de la Paix, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.63.64.01.**

Vds 520 STF + mon. coul. + jx t. récents + mag. (TBE) : 4 500 F. **Franck VIGNERON, 14, rue des Chèvres, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.57.12.76.**

Vds STE 520 Atari + 80 D7 jx + joy + souris + Free Boot (ss gar.), le tt : 3 300 F. **Christophe PARENT, Malvoisine, 85580 Sainte-Denis du Payré. Tél. : 51.56.33.56.**

Atari 520 STF + lect. ext. + jx. **Didier LEGRIX, 44, rue des Tartres, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.26.65.**

Vds Atari 520 STF + imp. Star NL 10 : 3 500 F. Rép. ass. **Philippe CALERS, 11, rue Léon-Blum, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.97.58. (soir).**

Vds Atari 520 STF (TBE) + écran coul. + 2 man. + 16 jx : 4 000 F (discutable). **Stéphane SORIA, 192, rue Louis-Auguste Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.04.16.**

520 STF lect. neuf DF + mon. coul. + nbx jx + nbx util. + 3 joy + souris + GFA-Basic 3 + comp. + livres. Urgent : 5 000 F, à déb. **Frédéric BUJON, 41, avenue des Friches, École des Prévoyants, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.60.57.**

Vds orig. pour ST : F19, Stealth, Fighter, Atlas France. Éch. docs et news ST. **Jean-Marc BAZETOUX, 2, allée J.-Pradier, appt 431, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.05.77.**

Vds cons. Atari 2600 + 3 joys + 12 jx : 900 F ou éch. contre cons. SEGA + jx. **Julien BOULAIS, 1, hameau de Cotefort, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.35.77.**

Stop ! Vds Atari 520 STE + tapis souris + 3 joys + 80 jx news + bte + ST budget : 3 800 F. **Glen BOQUÉHO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds Atari 1040 STE (ss gar. 6 mois) + souris + man. « Speedking », le tt : 3 600 F. **Vincent AUBERT, Les Aigues Douces, BP 02, 13521 Port de Bouc, Cedex. Tél. : 42.40.07.69.**

Vds 520 STF DF + joy + nbx jx + util. (Quarter, GFA, Spectrum...) + dbleur : 2 500 F. **Christophe DESCOURS, 6, allée Clément-Ader, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.31.22.45.**

Vds Atari 520 STE (4/90) avec orig. (Kick Off 2, Ivanhoé, Altered Beast,...) : 4 500 F. **Pascal URBANO, 155, avenue Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.96.55.**

Vds pour Atari ST orig. avec not., Falcon, Ums, Silent Service, Full Metal, Chase, F15, Batman : 500 F. **Jean-Yves CHABIN, Ldt Pasquet, 33650 Martillac. Tél. : 56.72.60.65.**

Vds Atari X2 + 2 joy + pisto. + péri... + 4 jx + mém. Val. : 1 300 F, cédé : 400 F. **Sylvain GRENON, 18 bis, chemin des Pendants, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.25.**

Vds jx orig. sur ST (Thunder Blase et Truck : 60 F l'un ou 100 F les 2). **Vincent BEUSCART, 21, rue du Bas Chemin Lorgies, 62840 Laventie. Tél. : 21.26.05.22.**

Vds Atari 520 STE (gar. 16 mois) + souris + péri. + man. + 50 disks jx : 3 000 F. **Ali NESBA, 10, rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.60.22.**

Vds 520 STF anc. ROM DF étendu à 1 Mo + prot. clavier + jx util. + Digits Replay 4 + ST Megapack : 3 200 F. **Damien LEFEBVRE, Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.73.03.**

Vds atari XE + raccord péri. + kit clavier/lect. K7 + 3 jx + pis to. et man. Le tt : 800 F. B. affaire. **Nadira AYADI, 3, rue de l'Olive, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.62.79.**

Vds 520 STF + lect. ext. DF + man. + jx (ex. : Crazy Car 2, Hard Driving...) + emb. : 2 800 F. **Franck FINESTRAT, 7, impasse des Genêts, 69150 Décines. Tél. : 78.01.43.30.**

Vds orig. pour STE : Maupiti, Bat, F29, DM, CSB, Op. Stealth, Flood, Triad 3, etc., de 100 à 160 F + discoscopie (3.0) : 300 F. **Frédéric PIRON, 189, bd de la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds Atari 520 STE + 50 jx (F29, Fred, Xenon 2) + joy Navigator + bte rang. (tt neuf) : 2 800 F. **Yann SAINT-PAUL, 58, rue des Blatiers, Capelle-en-Pévèle, 59242 Templeuve. Tél. : 20.33.80.05.**

Vds jx sur Atari STF/STE Italy 90, Manchester United, Kick off Extra Time, RCN, Gogbuster II, Player Manager. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Lille-Hellemes. Tél. : 20.33.29.17.**

Vds 520 ST + mon. coul. SC 1425 + nbx orig. (Camos Strikg Back, F19, Populus...) + nbses D7 : 4 000 F. **Thibaut VERDIER, 5, avenue Émile-Deschanel, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.53.82.**

Vds orig. sur ST : Bio Challenge, Stryx, Batman, Barbarian (Psy), Castle Warrior, Test Drive, Artura : 80 F. **Cedric LOUBÈRE, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds cart. jx pour cons. Atari 2600 (Dble Dragon, Gostbusters, Kungfu, Master, etc.) de 60 à 100 F. **Bertrand FARIZON, 41, rue J.-J.-Rousseau, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.92.42.**

Vds Atari ST (TBE) avec nbx log. : 2 000 F. Mon. coul. : 1 500 F le tt : 3 400 F. **Jalel BEN-OTHMAN, 29, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.58.84.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + env. 100 jx (Klox, Sim City, Duhgeon Master...) : 3 700 F le tt. **Nicolas RUNGEARD, 42, avenue Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.07.91.**

Vds 520 STF (BE) + 20 jx au choix dans ma liste + 1 joy + souris : 2 500 F. **Vincent CROZAS, 14, rue du Petit Plessis, 91410 Plessis Saint-Benoit. Tél. : (16-1) 64.95.50.35.**

Vds Atari 1040 STE + péri. + souris + joy + mon. coul. + sélect. face : 3 000 F. **Frédéric PÉLANJON, 14, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.02.67. (appeler samedi à 2 h).**

Vds 520 STF + 2 joy + nbx jx (Drakkhen, Silkworm, etc.) et util. + imp. Epson LX800 : 4 000 F, à déb. **Sébastien JUDET, 1, chemin Jean-Jullien, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.51.98.**

Vds 520 STF + 4 orig. F29, Gunship, Panza Kick Boxing, Indiana Jones + souris (gar. 2/91) : 2 800 F. **Christian DULOT, 41, rue de la Ferme, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.07.33.53.**

Vds orig. pour ST : Rock Star, Sim City, Op. Sealth : 100 F pce, Bat : 120 F. Ch. Footb Manager 1 ou 2. **Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + souris + orig. + livres (tt TBE) : 4 000 F. **Christophe ANDRÉ, 6, avenue de la Cime, bat. G, 91130 Ris Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.15.68.**

Vds 520 STF étendu 1 Mega + Freeboot + drive DF Cumana + joy + orig. + news : 3 000 F. **Pierre BOURRACHOT, 34, rue Prudent-Neel, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.35.96.**

Vds 2 jx orig. pour ST (Shinobi et Vigilante : 80 F chq et 150 F les 2. **Jérémy TORDJEMAN, 67, rue du Moulin à Vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.**

Stop ! Vds orig. sur ST : Tennis (Up, Midwinter : 130 F et à 89 F : Explora 2, Bombuzal, etc. (TBE). Port comp. (démo. Space Ace gratuite pour un jeu acheté). **Pierre-Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.38.13.**

Vds 1040 STF + nbx jx et util. (F29, AMC, etc...) + revues + livres + souris (dép. 77). **Sébastien WAILLE, 48, mail des Pépinières, 77127 Lieusaint. Tél. : (16-1) 60.60.23.80. (ap. 19 h).**

Vds Atari 520 STE + 100 jx : 2 800 F. **Diego VILCHES, 8, rue Gabriel-Péri, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.91.20.**

Vds Atari 520 ST mon. coul. + 2 joy + jx : 4 000 F. **André FAVA, 63, rue C.-Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.89.54.**

Vds pour Atari 520 STF-E jx (orig.) : Sim Fred, Ivanhoé, Kick Off II, Ghosts Gobcins & Fire Brimstone (tt : 350 F). **Philippe d'AMARIO, 7, rue Châteaubriand, Vald'Albian, 51400 Saclay. Tél. : 60.19.28.64.**

Urgent ! Vds ST + mon. : 2 300 F, ST + mon. + horl. + imp. : 4 800 F, NEC + 5 jx : 800 F, Lynx + 4 jx : 600 F. Poss. vte sép. **Jean-Baptiste SALES, 16, rue de la République, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.21.10.85.**

Vds 520 STF (DF) + joy + 50 disks (jx ou util.) : 1 800 F. Vds mon. NB SM 124 (TBE) : 900 F. **Laurent PHAM, 65, rue des Marguerites, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 43.50.28.86.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 souris + joys (TBE) + jx 60 + D7 vierges (tt TBE) : 4 250 F car 3 emp. **Olivier BONNEAU, 1, chemin de l'Écaille, 95740 Frépillon. Tél. : 39.60.62.30.**

Vds 520 STF + mon. coul. + drive + 100 disks + joys + btes (tt TBE) : 4 000 F. **Éric SAFAR, 5, rue du Pré Feray, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Vds pour ST FM Melody Maker : 500 F + Gunshiop : 120 F, Explora II : 150 F. Cherche Bat orig. **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.**

Vds Atari 130XE (TBE) + lect. K7 + jx (Tennis, Gauntlet...), not. + man. : 1 000 F, à déb. **Adelino MARCELO, 269 bis, rue Jules-Ferry, 59281 Rumilly-en-Cambrésis. Tél. : 27.79.45.26. (ap. 17).**

Vds Gunhed : 250 F. Vds FM Melody Maker sur ST : 500 F. Vds, éch., ach. jx sur Gameboy. Ach. Dble Dragon : 100 F. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon, bt E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds 520 STE + 2 joys + souris + tapis + nbx jx + nbx mag. + 2 btes rang. + 100 disk vierges : 3 500 F. **Jean THOME, 82, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.59.38.**

Vds DS-800 XL, lect. K7, livres : 750 F. **Pascal LETROUIT, 22, rue Anatole-France, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.59.88.**

Vds cons. Atari 2600 + 2 man. + 2 jx (TBE) : 400 F. **Frédéric TABUENA, 47, chemin de l'Observatoire, 73100 Tresserve. Tél. : 79.88.32.25.**

Vds Atari 1040 STE + écran coul. 1084 + nbx disks (gar.) : 5 800 F. Vds Deluxe Paint 2 (Amiga) : 400 F. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.84.94.39.**

Vds Atari 520 ST + lect. ext. 3 1/2 p + écran SC 1224 + joy + jx orig. + disks vierges : 3 500 F. **Laurent OBRIER, La Rigodière, 38790 Charantonnay. Tél. : 74.59.26.31.**

Vds ou éch. Dompubs sur ST (jx, musique, util...) : 20 F pce port comp. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds mon. Atari mono. : 1 000 F plus digit. images Handy Scanner : 1 100 F (t. peu servi). **Bruno AUBRY, 3, rue des Camélias, 72210 La Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.77.34.47.**

Vds news ST 60F Populous Strider, Sim City, Tenniscup. Rickdangerous, M4 Sherman, Speedball, Silkworm, Xenon 2. **Loïc JEAUNEAU, 1, allée des Peupliers, Joué-les-Tours. Tél. : 47.25.11.50. (ap. 6 h).**

Vds Atari STE + mon. coul. + jx : Shadow, Kick Off 2, Gold of the Actect, Rick D2, env. 50 news : 6 000 F, à déb. **Michaël LOURDAIS, 5, rue Saint-Exupéry, 59460 Jeumont. Tél. : 27.68.69.88.**

Vds pr Atari 1040 ST div. jx cause nouv. ordi. (Kick Off, Great Courts, Player Manager 2) : 100 F. **Raphaël CHABLOZ, Au Village, 1486 Vuissens. Tél. : 024.33.14.87. (W.E.).**

Stop ! Vds Explora 2, Bombuzal (89 F), Tennis Cup, Midwinter (125 F) pour ST. Avec démo free ! ou 10 F seule (port comp.). **Pierre-Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.38.13.**

Vds sur ST Dble Dragon II. Not. ang. et fr. + bte. **Benjamin GAMAGNON, 28, rue Sagebien, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.30.30. (vers 17 h 30).**

Urgent ! Vds Atari 1040 STF + mon. coul. 1425 SC : (12/89) + joy + jx orig. : 5 900 F. **Laurent BAUDIER, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.06.19.**

Vds pour ST orig., Tennis Cup : 175 F, Rocket Ranger : 200 F, TV Sports Foot : 150 F, Microprose Soccer : 125 F. **Stephan MARI, « Le Parc Corniche Fleurie », bt B2, 220, avenue Sainte-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 23.71.05.22.**

Vds 1040 STF (TBE) + modem + CPT modem + souris + câble pér. + jx + util. : 5 500 F. **Halim SAOUD, 387, rue du Mollard, 01120 Dagneux Montluel. Tél. : 72.25.73.74.**

Vds 520 STE (ss gar.) + joy + souris + câble péri. + nbx log. + revues (TBE) : 3 000 F. **Frédéric L'HOTE, 29, avenue Jean-Jaurès, 77177 Broux-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.21.40.37. (ap. 18 h).**

Vds 520 STE (gar.) + jx (Strider, Populous, Ten. Cup...) + livres + bte + tapis, housse, log. dess... : 2 500 F. **Grégory EDHE, 4, rue du Château, 77440 Trocy-en-Multien. Tél. : (16-1) 64.36.66.45.**

Stop ! Vds Atari 1040 STF + Track Ball + 150 log., etc. : 3 000 F. **Michel GARNIER, 8, rue Paul-Escudier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.09.62. (ap. 19 h 30).**

Super affaire ! Vds Atari 520 ST-DF, nlles ROM + mon. coul. + joys + multif. + nbx jx : 4 490. **Guillaume VALOIS, 63, rue du Gal Leclerc, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.72.12.**

Vds Atari 520 ST + mon. SC 1245 + souris + 2 joys + 50 jx + mble + bte rang. (TBE) : 6 000 F. **Jérôme ROYER, « Le Pech », 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.35.11.**

Vds 1040 STF + mon. coul. TBE (lect. int. neuf). Le tout : 4 500 F + GFA 303 et 202 + comp. **Denis LEBEL, 1, lotissement des Épinettes, 85300 Sallertaine. Tél. : 51.35.10.16.**

Atari 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 2 joys + 11 jx + souris (1/1/90, TBE) : 3 500 F. **Laurent PERRET, 1, allée de la Bonne Vallée, 78620 Étang-la-Ville. Tél. : 39.16.29.86.**

Vds pr STF, Drakhen, Chaos S.B, Black Tiger, X-Out (100 à 200 F), Stos (300 F), Handy Scanner Type (1 600 F), TBE. **Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.**

Vds 1040 STE (ss gar.) + joy + jx + Datamat + Calcomat + Évolution : 4 000 F. **Nicolas CODET, 13, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.58.66. (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. + 50 D7 jx et div. (ss gar.) : 4 000 F. Urgent. **Jean-Louis PETIT, 17, rue Sauvestre, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.31.68.**

Vds 520 STF DF nvlles ROMS (TBE) + nbx soft dont Chaos, Ik +, Midwinter Falcon, DM, Explora I et II, Populus... **Stéphane LUSSAN, 44, parc de Puget, 84360 Lauris. Tél. : 90.08.29.65.**

Vds jx orig. sur ST : Bss Jane Seymour, Kick Off 2, Drakkhen, Legend of Faerghail, 1 j. : 200 F, 2 jx : 300 F, jx anc. : 100 F. **Philippe LEMEUNIER, 9-21 Frande Delle, Appt 4, 14200 Hérouville Saint-Clair. Tél. : 31.95.13.29.**

Vds pour STF (E) : Stuntcar + Playerùanager + Dble Dragon + Ik + Shuffle & Cckcafe + Falcon (+ autres) : 800 F le tt ou 100 F l'un. **Lahouari BENSAHLI, 3, cour du Ginkgo, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.71.68.**

Vds 520 STF + souris + joy + log. Basic ST + manuel : 2 300 F. **Jérôme ROUMEJON, 51, rue des Bourgades, 30210 Sernhac. Tél. : 66.37.07.60.**

Vds orig. sur ST, liste sur simple dem. **Patrick GUERCHON, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Vds 520 STE + jx + dsk : 2 300 F. Bas. GFA 3.0 + discoscopie (neufs) + 6 jx (Bat...) : 1 000 F, le tt : 3 000 F. **Pierrot DEBAR, 32, rue Colin, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.60.98. (ap. 19 h).**

Vds pour STE STF orig. F19 Stealth Fighter (état neuf à : 150 F. **Samuel CARVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.02.90.**

Vds Kick Off 2 pour Atari ST/STE : 75 F port comp. (jeu orig.). **Julien ALEXANDRE, 10, rue des Réservoirs, 94410 Saint-Maurice.**

Vds nbx jx orig. sur Atari ST : Tennis Cup, Colorado, RVF Honda, etc. Px de 50 à 120 F. Liste contre env. **Jean-Jacques LENNE, 4, allée Clos Laisnées, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.79.82.**

Vds jx Atari 2600 (Space Invaders, Stroumpfs) : 60 F ou 100 F les 2. Vds PC1 Olivetti + jx (Italy 90, Tetris : 3 000 F). **Cavé MOHAGHEGH, 16, rue de la Boissée, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 64.97.88.85.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 6 cart. : 500 F ou 80 F la cart. Bye, à bientôt. **Steve BOUCHAUD, Les Places de l'Estrille, 33450 Saint-Loubés. Tél. : 56.78.92.05.**

Vds pour Atari le soft de PAO Publishing Partner Master vers. 1.70 : 1 200 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.64.64. (ap. 21 h, répondeur si absent).**

Vds Atari 520 ST (TBE) + man. + souris + écran coul. + 65 jx (Dble Dragon, Dragon Ninja) + éduc. : 4 300 F. **Benjamin CHOLLETON, 6, chemin des Vallières, 92410 Ville d'avray. Tél. : (16-1) 47.09.60.60.**

Atari 520 STF + mon. coul. SC 1224 + tapis souris + 3 joys + log. util. + 20 disks vierges + 25 jx orig., exc. état : 4 300 F. **Christophe LORANCE, 4, rue Dailly, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.19.10.**

Vds atari 1040 STE + mon. coul. + imp. Star LC 10 + log. 1 ST Word + 5 jx : 7 000 F (tt neuf, gar. 2 ans). **Hélène MARTINEZ, 78, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.50.59.**

Vds 520 ST (DF) + bureau + tapis + bte + joy + 2 souris + Freeboot + cordons + 65 jx (news) + 40 revues : 3 000 F. TBE. **Stéphane NOYERS, La Hérissonnais, 35350 Saint-Coulomb. Tél. : 99.81.75.02.**

Atari 1040 STF + mon. coul. + 30 disk vierges + câble et log. téléch. + joy : 5 050 F. **Imeo TRABELSI, 45, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.31.**

Vds Atari 1040 STF DF + mon. coul. SC 1425 + souris + tapis + joy + Highway Patrol 2 (TBE). **Ludovic MEUNIER, 17, rue Vigne, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.71.39.97.**

Vds Atari 2600 + 25 jx + 3 man. : 1 000 F. Vds jx PC 3 1/2 et 5 1/4 (Indy 500, FF2, etc.), orig. **David BEAUGRAND, Villa Marguerite, quartier Bredasque, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.24.96.**

Vds sur Atari STF orig. : Kick Off 2, inter. Soccer Challenge, Skate Ball, great Court, Populous, Rugby Simulator, etc. : de 150 à 100 F pce. **Paul CIAVATTA, 18, rue du Père Brottier, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.21.67.**

Vds pour 1040 ST ou +, émulateur Mac Spectre GCR + log. + disk Drive. Val. : 4 500 F, vds : 3 200 F. **Raphaël KAHAN, 9, rue Adolphe-Yvon, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.50.07.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. + imp. 120 D + nbx jx : 6 000 F. **Jean-Gérard ANFOSSI, avenue Parc des Chênes Verts, 06600 Antibes. Tél. : 93.61.57.00.**

Vds pour ST (100 F à 130 F) Shadow Warriors, M. Resistance, Maupiti, orig. (neuf). **Cédric CORNAIRE, 86, rue de Barbeau, 77850 Héricy. Tél. : (16-1) 64.23.82.14.**

Vds Atari 1040 STF + écran coul. + 30 D7 vierges + câble et log. téléch. + joy : 5 200 F. **Imed TRABELSI, 45, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.31.**

Vds et éch. log. pour Atari ST + GFA Basic 30 + manuel. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds Atari 1040 STF + mon. SC 1425 (gar., 1/91) + souris + 2 joy + 25 jx orig. + livres + ttx (TBE) : 5 000 F. **Alexis BLANC, 13, rue Pierre-Nicole, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.43.71.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + t. nbx log. ts genres + livres + manuel : 2 500 F, écran coul. : 3 900 F. **Arnaud MATHÉ, 8, rue Froidevaux, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.78.14.**

Vds Atari 520 ST (12/88) + 2 joys + 60 disk (news) : 2 600 F + mon. coul. Philips : 1 650 F. **Stéphane BOYERA, 21, av. de Belgique, 06220 Golfe-Juan. Tél. : 93.63.94.16.**

Vds 16 jx orig. STE/F, de 50 à 150 F (Voydutps + CD, Ghost'n II, Indy, Powdrift, F29, expli). Liste contre tbre. **Tony BURLAUD, 12, rue d'Alger, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Vds Atari 520 STE avec souris + joy + 40 jx (Ope. Stealth, Agent Secret, Retour Futur II) : 2 800 F. **Thomas LE-GUEN, 33, allée du Télégraphe, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.34.34.**

Vds Atari STE monté à 4 Megas + 2 mon. mono./coul. + orig. + D7 + livres : 9 000 F. **Clovis VERON, 22, rue des Thermopyles, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.47.44.**

Vds Atari 1040 STF mon. coul., nbx jx (Kick Off 2, Projectile...) + joy + revues + kit téléch. (ss gar.) : 5 000 F. **Iméo TRABELSI, 45, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.31.**

Vds pour ST orig. « Interphase » + not. : 100 F. Tél. vite. **Benoît DAGET, 74, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.07.52. (ap. 18 h).**

Vds jx ST : (Seuck, Satan, DM, Venus, Space-Rogue, Ultima 4, Dble Dragon 2, vds jx PC liste sur dem. **Didier OUVRÉ, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 92.04.76.53.**

Vds orig. sur ST : Col. Conquest, Sil Service, Sapiens, Blood, GFA 3.0, Terrorpods, Defender Crown, Degas. **Pascal HÉRY, 67, rue Pierre-Brossolette, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.38.11.27.**

Vds Atari 1040 STF + lect. ext. + qques prog. + livres ds embal. : 3 900 F, cause dble emp. **Nicolas VEDIER, 19, rue du Perray, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.80.65.73.**

Vds Atari 520 STF, drive int., dble face, souris, péri., 2 joys, 1 dve ext., 5 jx : 2 800 F. **Gilbert TROUPENAT, 11, rue Marcel-Pagnol, 16800 Soyaux. Tél. : 45.92.36.80.**

Vds orig. sur ST : Sorcerer Lord (150 F), Legend, Wargame Construction Set, Iron Lord, Géants d'Arcade : 100 F pce. **Dominique MALARD, rue Lalmève-Suza Basile, 33360 Quinsac. Tél. : 56.20.88.65 (ap. 18 h).**

COMMODORE

Vds nbx prgs avec doc. pour Commodore 64. Px int. **Alfred SCHEEL, 28, imp. Joseph-Grand, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.96.52 (le soir).**

Vds C128 + drive 1541 + péri. + 2 joys + t. nbx jx : 2 000 F. Ach. news sur Amiga. **François CHEVALLIER, 4, rue Pardessus, 41000 Blois.**

C64 Vds lect. K7 + 17 jx orig. Val. : 2 300 F, vendu 800 F (TBE). **Roméo RITA, Camping Les Sauzets, 07340 Andance. Tél. : 75.34.20.20.**

Vds C64 + 36 jx + cr. opt. + K7 Création graph. + 4 livres : 1 500 F (à déb.). **François METENIER, 119, avenue de Toulouse, 31750 Escalquens (10 km de Toulouse). Tél. : 61.27.59.38.**

Vds Amiga 500 (fin 89) + péri. + souris + nbx disks + news (F29, Style Fighter + Nitro) : 3 500 F. **Stéphane TREMPONT, 4, rue Gabriel-Péri, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.68.11.**

Vds sur A500 : Xout, Swordofsodan, Lostpatrol, Beast 2, Space, Greatcourts, Cadaver : 900 F (vente sép. poss.). **Jean ROCHEFORT, 15, rue de Marnes, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.57.46.**

Vds Amiga 1000 (TBE) + mon. coul. + drive ext. + livres. **Éric MATUSZAK, 161, rue Séraphin-Cordier, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.47.19 (ap. 17 h).**

Vds A500 + 1084 + 100 jx + 2 joy + housse + pisto. + livres + embal. + bte rang. : 6 000 F. **Sébastien BRITSCHU, 9, rue Adélaïde-Lahaye, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.64.42.97.**

Hi guys vds jeux Amiga (Hotnews) t. bas px. Truands s'abst. Vds aussi ST + D 5 1/4 + souris + 300 jx : max. : 5 000 F. **Ema YALIN, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.63.05.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + livres. Nbx log. Px à déb. Urgent ! Tél. **Rémy CLERC, 52, rue des Chênes. Tél. : 42.37.71.37.**

Pour Amiga A501, vds news orig. t. bas px : Indiana 500, Turbo Esprit. Déb. ne pas s'abst. **Farid BACHTOULA, 1, résidence Pablo-Picasso, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.56.64.70.**

Vds C64 + mon. coul. 1702 + lect. 1541 + cart. MKV + nbx jx (env. 200 DK) +... 2 800 F, à déb. **Mickaël POIRET, 4, rue Roland-Rouleau, 59132 Glageon. Tél. : 27.59.77.90.**

Vds sur Amiga : Rainbow Island, Maupiti Island, Tennis Cup, Sim City, Operation Stealth : 150 F chq. **Thomas MERY, 175, rue du Fg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.23.08.40.**

Vds Unreal : 160 F, Magnum 4 : 150 F sur Amiga. **Ludovic MAROT, 30, place de l'Église, 88140 Vrécourt. Tél. : 29.07.32.03 (ap. 18 h).**

Vds pour Amiga Deluxe Paint II, orig. bien sûr ! Poss. aussi Deluxe Paint III. T. bas px ! **Laurent DENOUE, 66, rue de l'Église, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.54.80.**

Salut Tiltmen ! Vds jx sur Amiga 500 : entre 100 et 200 F. Ex. : Midwinter, Shock Wave, etc... **Ivan SCHNEIDER, 57, rte de Mittelhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.62.81.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 10845 + 2 joys + souris + log. orig (Bomber, F19, Midwinter) : 4 800 F. **Michel LE COZ, Top Campus n° 20, 3, avenue d'lassy, 86000 Poitiers. Tél. : 49.44.97.25 (soirs et W.E.).**

Vds jx orig. Amiga : Fire and Forget 2 (190 F), Dble Dragon 2 (120 F). **Sébastien BON-MARDION, 8, rue Alfred-de-Vigny, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.17.15.**

Vds jx C64 K7 t. bas px. + de 500 jx dispo. Liste contre env. tbrée. Merci ! **Pascal PETIT, 7, rue du Poitou, 62320 Drocourt.**

Vds C64 + drive 1541 + lect. K7 + nbx jx + livres : 1 000 F. **Jean-Louis LE DONGE, 12, hameau des Genêts, 29710 Landudec. Tél. : 98.91.50.65.**

Vds pour A500-688 Attack Sub, E-Motion, Stunt Car, Ope. Thunderbolt, Battle Squad, Seuck : 100 F pce. **Christophe JEANMONOD, Maillet, 74440 Mieussy. Tél. : 50.43.01.23.**

Vds C64 PAL + drive 1541 + nbx jx + bte rang. + 2 joys + revues : 2 000 F. **Patrick COSTANTINI, 54, avenue de l'Armée-Leclerc, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.29.43.**

Vds Commodore 64 + 1541 + 1530 + Musicbord 64 + man. + Paddles + Power Cart + nbx log. orig. : 2 500 F. **Laurent le Callonnel, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.11.76.**

Vds pour A500 : Dpaint 3 + doc. fr. : 350 F, Digipaint 3 et amos + doc. ang. : 350 F. Tél. pour infos. **Kamel BENEDRIS, 4, place Lenôtre, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.26.24.**

Vds jx pour A500 (Indy av., Fétiche Maya, Xenon 2, Populous, Chasehq, Castl Ewarrior) : 150 F. Op. Stealth : 200 F. **Nicolas CAZAGOU, 51, rue Creuzet, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.65.82.**

Vds Amiga 500 (v. 1.3) TBE + cordon péri. + livres + nbx jx + joy : 3 100 F (rép. ass.). **Gaétan MARENGO, 132, rue de Charlieu, 42300 Roanne.**

Vds Amiga 500 + mon. 1084 + joy Cobra + câble audio + housses (ss gar. 12/91) : 6 500 F à déb. **Pierre CONRI, 20, chemin de Barbicadge, 33610 Cestas. Tél. : 56.75.06.21.**

Vds orig. A500 Populous, Bloodwich Hilsfar, 150 F. Drakkhen, Champion of Krynn Captive : 190 F (ss gar.). **Denis KAN, 29, rue Cuvier, 69006 Lyon. Tél. : 78.65.07.06.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 1084 + livres doc. + 100 jx et util. Parf. état. **Cedric FABIANI, 23, rue du Moulin, 57190 Florange. Tél. : 82.58.98.56.**

PETITES ANNONCES

Vds A500 + joy + tapis souris + 140 disk + bte rang. + péri. + câble stéréo HiFi : 3 000 F. **Sébastien LESAS, 15, rue des Falaises, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.43.81.41.**

Vds Amiga 500 avec ou sans mon. coul (gar. 1 an) + 50 jx, util. + joy + livres : 3 500 F ou 5 000 F. **Stéphane LAGRANGE, 6, avenue du Drap-d'Or, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : (16-1) 60.03.24.87.**

Vds pour Amiga : Hammerfist, Triad, Ivanhoé, F29 (85 F). **Pascal LAFOY, 39600 Villers-Farlay. Tél. : 84.37.63.52 (W.E.).**

Vds jx C64 K7 de 50 à 105 F. Poss. Last Ninja 2, Batman 3, Tusket, Vigilante, Bruce Lee, Vendetta, etc.). **Alexandre POMARES, 01480 Lot. Le Bois de Ternand-Frans.**

Vds C64N péri. + lect. K7, disk + nbx jx (Gunship, RType, Bomber) + joy (TBE, 89) : 1 800 F. **Christophe SANSON, 6, rue de Launay, 49370 Le Louroux-Beconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vds C64, lect. disk et K7, Power Cardrige, Fast Load, 8 livres, 60 disks jx, 10 K7 orig., 1 500 F. **Daniel GRECH, 12, avenue Charles-de-Gaulle, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.63.21.**

Vds C64 + disk + K7 + jx + écran + livres + mags + péri (TBE) : 2 600 F. **François LERAY, 6, place Victor-Hugo, 03300 Lusset. Tél. : 70.97.61.95 (ap. 18 h).**

Vds C64 K7 + mon. mono. + 50 jx et util. + joy : 1 200 F, à déb. **Philippe FERRUCCI, 17, rue Wilson, 69150 Decines. Tél. : 78.49.66.22 (W.E.).**

Vds Amiga 1000 + souris + péri. + manuels + jx + util (gar. 10 mois) : 2 000 F. **Denis ROUSSET, 11, avenue de Verdun, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.81.01.77.**

Vds C64N + 1541 + péri. + t. nbx jx + disks vierges + livres : 1 250 F (BE). **Xavier POISSONNIER, 9, avenue Voltaire, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.09.37.**

Vds CBM 128 + drive 1570 + lect. K7 + joy + nbx jx disq. + doc. + nbx livres + câbles et adapt. : 2 300 F, à déb. **Olivier REYNAUD, 15, route de Lyon 69740 Genas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds C64 lect. disq. lect. K7, joy, 33 jx, 2 log. trav. + bte 10 disks vierges : 2 500 F. **Philip SADATIAN, 6, rue d'Issy, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.16.15.**

Vds Digiview Gold 4, pour Amiga (gar. 9 mois) : 1 300 F. Poss. rencontre à Paris. **Gaël MILLOT, 103, rue de Tourneville, 76600 Le Havre. Tél. : 35.42.68.98.**

Vds jx orig. pour Amiga : Rick Dangerous 1, Stormlord, Populous 1 (100 F l'un) et Jumping Jackson, Fred, Tennis Cup, Iron Lord (150 F lun ou 500 F le tt). **Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Anthy-sur-Léman. Tél. : 50.70.46.44.**

Vds pour Amiga : orig. de Devpac 2 (neuf) : 500 F + livre graphisme (neuf) : 200 F. **Jean-Charles CORRE, résidence Les Lilas, bât. G, rue André-Simon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.38.30.50.**

Urgent ! Vds extens. mém. 512 K pour A500 avec interrupteur et horl (TBE) : 450 F. **Karin TABET, 11, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.00.72.37.**

Vds C64 + drive 1541 + cart. + jx + disks vierges + imp. + classeurs + livres + 2 joys + util. : 2 000 F. **Julien IVARNEZ, 6, allée du Genevois, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.01.89.**

Vds 128D + imp. Seikosha + mon. coul. + joy + 200 jx + ttx Wordstar + tab. : 5 000 F, à déb. **Jean-Louis CALVET, 19, rue de la Fourche, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.05.05.66 (le soir).**

Vds Amiga 2000 + 512 Ko + carte PC XT + 3 lect. + digit. vidéo et audio + docs + livres + revues + 400 D7 : 13 000 F. **Gaétan SÉAU, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemnes. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds Amiga 1000 + lect. ext. CA880 + liv. + rev. + t. nbx log. orig. + joys + Digit. Perfect Sound : 5 000 F. **Jérôme LALIN, 6, rue de Bretagne, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 34.65.97.97.**

Vds C64 + mon. coul. + lect. K7 + 120 jx env. + joy + manuel : 1 900 F. **Sébastien FOY, Cité Youri-Gagarine, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.46.27.57.**

Vds nbx jx sur Amiga 500. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-lès-Valence. Tél. : 75.44.55.81.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. stéréo + joy + prog (6/11/90) : 4 500 F. **Robert SUQUET, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.46.61.**

Vds C128 + 1541 + lect. K7 + nbx jx + util. + Power cart. + péri. : 2 000 F. **Olivier HOMAND, 5, av. Ambroise-Paré, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.58.35.14.**

Amiga : vds ou éch. Loom et F29, 150 F chq. Ach. log. Faire offres. **Michel SANTIAGO, Mas de Boulle, 07150 Vallon-Pont-d'Arc.**

Attention ! Vds Amiga 500 + ext. 512 K + écran 1084 stéréo + lect. ext. + joy + nbx jx. Excel. état : 6 000 F. **Philippe GAUCHON, 10, rue Sophie-Germain, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.24.57 (ap. 18 h).**

Vds Amiga 2000 + mon. coul. 1081 + 2e drive 3 1/2 + imp. Citizen 120D : 9 000 F. **Dominique PROVILLE, 130, rue Jean-Jaurès, 62160 Bully-les-Mines.**

Vds Amiga 500 + jx + joys + souris + util. + manuels : 3 000 F. **Erwan KARREN, 6, rue du Parc, Le Breuil, 27390 Miserey. Tél. : 32.67.49.92.**

Vds Amiga 500 + extens. A501 + péri. + drive ext. 3 1/2 + souris + jx util. : 3 600 F. **Damien LEFEBVRE, Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.73.03.**

Commodore 64 + lect. D7 + 2 joys + 900 jx piratés : 2 500 F + lect. K7 + bte rang. **Rudy DEHARBE, 34, route de Vouziers, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.14.11.**

Vds Commodore 128 + lect. disk + lect. K7 + 150 disk + nbx Tilt, px à déb. **Sabrien MOSKALA, 10 bis, avenue Foucaud, 87000 Limoges.**

Vds A500 Nord-Sud, Bomber, Populous Tenniscup, etc. : 80 F l'un. Deluxepaint 3 : 350 F. Ach. cons. et jx SEGA 8 bits. **Olivier PERSONNAZ, Villa Christine, 40465 Pontonx-sur-l'Adour. Tél. : 58.57.94.51.**

Vds pour C64 drive 1541 : 500 F + souris + digital. sons : 500 F. **Stéphane RAGAZZI, 50, chemin du Rieu, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.15.53 (ap. 19 h).**

Vds Commodore C64, lect. disk, lect. K7 + jx + disk vierges + bte rang. disk + joy : 1 400 F. **Christophe FRANCHEQUIN, 1, rue du Coin-d'Amont, 39150 Saint-Laurent-en-Gyx. Tél. : 84.60.14.53 (W.E).**

Vds 500 + mon. coul. 1084 + ext. 512 K + 2 souris + 2 joys + 100 disk + bte + imp. LC10 : 7 500 F. **Philippe GABLER, 12, rue de la Vallée-Launay, Saint-Élier, 27190 Conches. Tél. : 32.30.12.98.**

Urgent ! Amiga 500 + lect. ext. 3 1/2 + extens. mém. A501 + joys Cobra + joys pro. + 300 D7 prog (dont news) : 4 500 F. **Louis CASANOVA, 6 bis, rue Curial, 75019. Tél. : (16-1) 40.34.58.73.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + ext. mém. 512 K, 2 joys + nbx jx (ss gar. 1 an) : 6 500 F. **Emmanuel ALBANO, 12, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.28.51.**

Vds C128 + L1541 + 1702 + nbx livres + 800 prg. + man. + Atari 800 XL : 3 000 F. **Robert LOUSTAU, Appt 434, 98, rue Gabriel-Péri, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.53.95.**

Vds C128 PAL + lect. K7 : 1 000 F. Dungeon Master (A500) : 100 F. Ultima 6 (PC) : 150 F. **Bunavuth NEV, 9, rue Auguste-Rouzee, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.76.68.**

Vds C64 + lect. K7 + livres + nbx jx variés (BE) : 1 300 F. **Olivier FONTAINE, 264, avenue Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.70.37.**

Vds ext. mém. 512 K Amiga, horl. : 700 F. Drive ext. : 800 F. News Amiga ST. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris.**

Vds pour Amiga Digiview-Gold + filtres électr. RGB, px à déb. + Deluxe-vidéo : 250 F. **Marc CREVISY, 32, rue Le-Prévost, 94490 Ormesson. Tél. : (16-1) 45.94.13.70.**

Vds Amiga 500 + Mega + doc + 150 disk (jx, util...) + joy : 4 000 F. **Pierre PFISTER, 1 bis, rue Maurice-Thorez, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 64.47.04.07 (ap. 19 h).**

Vds Amiga 500 (6/90), ss gar. + extens. mém. 512 K + câble péri. : 3 500 F Paris et Amiens. **Bertrand LELEU, 56, rue des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.21.18 (W.E.).**

Amiga 500 + ext. A501 + drive ext. NEC + TV CM + GFA + livres + 50 disks : 5 000 F. **Stéphane SACRATO, 34, rue de la Croix-Buard, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.38.70.**

Stop ! Affaire incoyable ! Vds C64 + lect. disks + environ 150 jx : 1 300 F ! ! ! **François DUBOC, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.39.02.**

Vds orig. pour A500, Ivanhoé, Les Gen d'or, Turrican, Thrill Time (compil. : 8 jx : Space Warrier, etc.) : 150 F chq ou 500 F le tt. **Stéphane. Tél. : 87.85.74.78.**

Vds C64 + mon. coul (Oscar MC14) + lect. K7 + 2 joys + jx + manuel (état neuf) : 2 750 F. **Emmanuel AUBRET, 27 bis, rue Étienne-Péroux, 78600 Maisons-Lafitte. Tél. : (16-1) 39.12.36.27.**

A500 : vds (orig.) DPaint : 3 450 F, à déb., Italy 90 : 150 F, Indy 3 (av.) : 120 F, Dragon Ninja + Tigerroad + Hybris : 120 F. **David DESGUIN, Le Blanquet de Bernède, 32330 Lauraet. Tél. : 62.29.46.34.**

Vds A500 + péri. + souris + A501 + livres + nbx jx util. : 3 000 F. **Christophe TROCHET, 37, avenue Laumière, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.21.51.**

Vds pour Commodore C64 TV NB + Data 1530 + nbx jx. Vente cumulée ou sép. T. b. px. **Nicolaï COL, 40, chemin du Coteau, 38700 La Tronche. Tél. : 76.51.72.15.**

Vds Amiga 500 (TBE) + souris + tapis + revues et 120 D7 sup. news (Rick 2, Stealth) : 3 500 F. **Olivier JOURDAN, 7, rue François-Mauriac, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.78.73.**

Vds orig. A500 : Kichoff 2, Unreal, Great Courts, Simcity : Maupiti isl, Stryx, etc. entre 100 et 200 F. **Thierry DE CLERCK, 19, avenue Salvator-Allendé, 59300 Aulnoy-lès-Valenciennes. Tél. : 27.46.88.71 (ap. 21 h).**

Vds pour C64, lect. D7 1541 + lect. K7 1540 + jx (TBE) : 800 F. **Grégory DARRAS, 64/9, rue Romain-Rolland, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.31.29.**

Vds C128 + mon. coul. + lect. K7 + jx (comp. C64) : 2 000 F, à déb. **Manuel DACOSTA, Le Bengale, rue Farinière BE, 13009 Marseille. Tél. : 91.73.37.82.**

Vds Amiga 500 + 2 joys + 14 log. orig. + 50 disks : 3 000 F, à déb. **Sébastien PISAPIA, Bât. Les Glycines, 167, rue François-Mauriac, 13010 Marseille. Tél. : 91.26.51.34.**

Vds Amiga 500 + souris + joy + log. Amiga + nbx jx + util. : 3 000 F avec mon. coul. : 3 900 F. **Sébastien LAUBIGNAT, 3, avenue du Couchant, 44700 Orvault. Tél. : 40.89.33.28.**

Vds A500 + TV + 1 Mo + joy + jx : 5 500 F. Vds NEC + 6 jx + man. : 2 500 F. **Xavier VINCELOT, 16, rue Alexandre-Antonini, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.09.87 (ap. 19 h).**

Vds sur Amiga, log. orig. : Digiview 3.0, RA, Beast, Forgotten Worlds, Strider, Speedball. **Xavier GROSDIDIER, 65, rue Chardon-Lagache, 75016 Paris.**

Vds orig. Amiga (Iron Lord) : 100 F. Les Voyageurs du temps : 150 F. **Jacques RIAND, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.**

Vds Amiga 1000 + écran 1081 + 2 lect. + joy + 300 disk + 5 orig. + nbx livres + docs. Val. : 12 000 F, cédé : 6 000 F. **James DUSSOL, Pav. n° 5, impasse Branly, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.67.46.**

Vds nbx log. orig. pour Amiga (Midwinter, Iron Lord, Greats Court, etc.) : entre 100 et 200 F. **Stéphane CAVALLO, 3, bld Maréchal-Foch, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.11.49.**

Vds Amiga 500 + jx + joy (ss gar., avec embal. orig.) : 2 800 F. **Frédéric LHERMITE, 41, rue Henri-Richaume, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.71.28.25.**

Vds A500 + mon. coul. + ext. mém. + 100 disks + 2 joy + doc., livres... : 5 000 F. **Laurent BADETZ, 39, rue de l'Église, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.06.02 (ap. 20 h).**

Vds Hot news, Amiga très bas px. Éch. démos. Salut à Fabrice. **Stéphane. Tél. : 79.61.01.62 (env. 13 h).**

Vds news, démos, slides,.. (* 400 disk) sur Amiga, dem. liste. Vds bte rang (80 disk). Répo. ass. **Thomas DANTHINE, 3, avenue de Criel, 5370 Havelange, Belgique. Tél. : 083.63.32.14.**

Stop affaire ! Vds A500 + péri. + souris + tapis + jx + revues (excel. état) : 2 000 F. **Matthias HUOT, 27, avenue de la Gare, 01470 Limours. Tél. : 64.91.23.70.**

Amiga 500 + ext. mém. A501 + lect. ext. 3 1/2 + 2 joys (Cobra + pro.) + 300 disk prog. dont news + bte rang. : 4 500 F. **David CAO, 62, rue de Clichy, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.85.99.**

Vds Amiga 500 complet + imp. + 150 D7, jx, util. avec btes (1989) : 5 500 F. **Philippe CAVAIIO, chez M. AMATO, Mas du Lauvas, 83120 Plan de la Tour. Tél. : 94.43.72.52.**

Vds pour Amiga (Shadow of the beast : 120 F. Xénon 2 : 110 F. Compil. Chevaliers : 110 F (neuf). **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.63.81.**

Vds Amiga 500 (1/90) + 40 news (Shadow of the beast II, etc.) + 2 joys + bte 150 disks. Valeur : 5 200 F, vdu : 3 680 F. **Selçuk ALTINDAG, 73, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.32.16 (ap. 18 h).**

Vds Amiga 500 + mon. stéréo + 2 man. + 15 prg + souris + ext. + drive ext (TBE) : 6 500 F sur Paris et région. **Nicolas PERPIC. Tél. : (16-1) 48.85.05.46.**

Vds pour Amiga orig. : 130 F chq (Falcon + 123, F29, Imperium, Midwinter, Kick off 2, op. Stealth 688, Attacksub). **Thierry MAZERI, Bt A6, résidence Bellevue, 35, avenue Philippe-Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

Salut ! Vds Unreal : 150 F et compil, Les Justiciers 2 : 150 F, ou éch. Faire propos. On Amiga. **Erik TROLLE, 115, rue Saint-Acheul, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.23.02.**

Vds Amiga 500, mon. coul. s., 2 joy, 50 jx (Rick 2, Beast 2, Kick off 2, etc.) : 5 000 F. **David PORTALES, 466, chemin de Redonnel, 30100 Alès. Tél. : 66.30.66.69.**

Vds Amiga 500 : 4 500 F + imp. DMP 2000 : 1 000 F + ordi. portable, Casio FX8SOP scientif. : 1 300 F. **Tony GROSS, 4, rue Albert-Camus, 10300 La Rivière de Corps. Tél. : 25.79.59.70.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + 80 disks : 3 800 F. Extens. mém. + lect. disk : 1 000 F + bte orig. **Thierry DESSUS, Ourches, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.60.31.50.**

Vds sur RP A500 + péri. + A501 + drive ext. 3 1/2 + souris + jx orig (gar. 6 mois) : 6 000 F. **François XAVIER, 25, rue Francis-Poulenc, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.07.64.**

Vds Amiga 500 + mon. CM8832 + ext. 512 K + nbx jx + bte Posso + joy + tapis souris : 5 500 F (TBE). **Olivier ALIOTTI, 7, résidence du Val-de-Bièvre, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.75.61.**

Vds orig. Amiga Photon Print, Deluxe Paint : 300 F chq. Explora 1 et 2, Populous : 150 F chq. etc. **Érick LOBET, Quinsac Roussac, 87140 Nantiat. Tél. : 55.60.23.01.**

Vds pour 100 F, ou éch. contre autre jeu, After Burner sur Amiga. Salut ! **François FÉDONI, 3, impasse Sesquez, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.53.45.**

Vds orig. Amiga (F29, Xenon 2, Puffys) avec doc., 100 F. Vds carte XT + lect. : 2 000 F. Ch. contact sur rég. **Daniel SAUER, 24, rue Kageneck, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.23.23.19.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + 100 disks + joy + souris (jx, util., etc.) : 5 500 F, à déb. **Éric NIMESKERN, 136, rue de Metz, 57300 Talange. Tél. : 87.71.41.58.**

Vds orig. pour Amiga : Crazy Car, Sup. Sky, miniature Golf, Bomber, Falcon, Delux Paint 2 + Pixamte. **Alexandre TONSO, 06450 Roquevillière, Giboël Inférieur. Tél. : 93.03.42.51.**

Vds jx pour amiga 500 : entre 50 F et 150 F. Black Tiger, Shinobi, Shadow Warrior, Rick Dangerous, etc. **Sophie GAUTHIER, 74, rue Aristide-Briand, 90300 Offemont. Tél. : 84.20.10.95.**

Vds Action replay Amiga : 600 F. Interf. pour C64 (util. sur div. imp.) : 300 F. **Joël CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

Amiga 2000 3 drives : 3 1/2 + SP 1/4 + DD 46 Mo + kit PC + scanner + imp. Swift 24 coul. + util. Vente sép. poss. **Joseph VALPARAISO, 8, rue Soleillet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.87.00.**

Vds Amiga 500 avec extens. 1 Mega, horl., drive ext. joy navig. et news : 4 000 F. **Frédéric PINCHON, Val-d'Oise. Tél. : (16-1) 34.16.44.64.**

Vds orig. A500 Unreal + Pacmania, Battle Squadron + Strider, Turrican + The Plague, Ultima Golf + Projectyle : 160 F. **Manuel DE FARIA, 37, avenue Stalingrad, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.18.11.**

Yo ! A500 Vds extens. 512 Ko. Ch. contacts cools. Vds ou éch. Samples Iff/Ran (Bass. Snap...). **Laurent BOUSQUET, 7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.23.66.**

Vds orig. sur Amiga 500/2000 Gremlins 2 : 100 F, Ricks Dangerous 2 : 100 F, Turrikan : 100 F, 250 F les 3. **Frédéric QUATTRINI, 182, avenue Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.87.61.**

Éch., vds, hyper news sur Amiga 500. Tél. moi. Vds disks vierges pour C64, super px. Merci. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds orig. Amiga (sup. Scramble simulator et Run the Gauntlet) : 100 F le jeu, ainsi que CAO 3D. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Église, 93410 VAUJOURS. Tél. : (16-1) 49.63.00.42.**

Pour Amiga : mon. coul. 1084 stéréo : 1 900 F. Digit. vid. : 1 200 F. Imp. Star LC10 : 1 200 F. Revues Anews : 9-28 : 200. Com. Rev. : 9-28 : 250 F. **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds A1000 + mon. 1081 + imp. coul. Epson + Handy Scanner + souris + doc. + log : util. : 6 900 F (à déb.). **Olivier BONZI, 35, rue du Muguet, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.24.96.59.**

Vds Amiga 500 + ext. A501 + souris + 2 joys + 3 jx orig. Fantavision. Val. : 4 650 F, vendu : 3 990 F. **Bruno JANVIER, 39, rue d'Albert, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.38.54.**

Vds orig. : Shadow Warriors : 200 F, E-Motion : 150 F, Ninja Warriors, Hard Drivin, Morteville Manor : 100 F. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Piémont, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.09.65.**

COMPATIBLES PC

Vds PC 1512 DD coul. + souris + intég. PC + orig. (Indy Aven., Dble Dragon, Kult), TBE : 5 000 F. **Émeric BATUT, 13, allée Chevreul, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.69.40.**

PC Tandy 1000 EX + mon. coul. CGA + 2 drives 5 1/4 + joy et log. Sacrifié car urgent : 3 800 F. **Jean-Jacques LEBRUN, 11, place de l'Église, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.53.97.**

PC 2086 HRCP 2 lect. 3 1/2 + lect. 5 1/4 + écran 12 coul. + imp. DMP 3160 + Inter Man + joy (ss gar.) : 12 900 F. **Emmanuel BOUR, 28, avenue Erckmann-Chatrian, 57800 Freyming-Merlebach. Tél. : 87.04.68.68.**

Urgent ! Vds jx orig. pour PC : Badblood (150 F), Vette (90 F), Blockout (100 F), Starvega (149 F), Ghost'n Goblins (90 F). **Ghislain BOURLON, 34, rue de l'Atlantique, 44740 Batz-sur-Mer. Tél. : 40.23.88.29.**

Vds PR PC, XT, AT log. IBM : Reporting Assistant (1 290 F) et Planning ass. : 1 490 F ou : 2 500 F (dx jam. serv.). **Christophe LIETARD, 170, allée des Pierres, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.04.87.**

Urgent ! Vds PC XT, 10 MHz, 640 K, dble lect. + VGAP + MSDOS 3.30 + GW Basic + Budokan + mag. : 8 500 F. **Christophe MAES, 19, rue des Perdrix, 67110 Gundershoffen. Tél. : 88.72.97.32. (19 h).**

Vds Zenith portable PC XT, 640 Ko, 2 lect. 5 1/4, CGA + imp. Brother HR5 : 6 000 F, à déb. **Stéphane JOSCHT, 41, rue de la Paix, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.40.68.**

Vds nbx jx IBM 1/2 px (GP 500, MGT, Sapiens, GP Circuit, Arkanoïd, Wizball, Leaderbord, etc.) + 2 joys, urg. **Matthieu DESBOIS, 14, bd du Midi, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.77.76.**

Vds PC compatible IBM TO16, écran coul., 2 lect. 5 1/4, souris, man. + 300 D7 (TBE) : 6 000 F ! **Daniel OGRODNIK, 12, rue François-Arago, appt 9, 28100 Dreux. Tél. : 37.42.59.46.**

Vds Sharp PC 4500 portable, 2 lect. D7, 720 Ko, 3 1/2 + ttx + tableux + jx... : 7 900 F. **Gérard DUCHATEAU, Domaine de la Vergne, 86500 Montmorillon. Tél. : 49.91.33.99.**

Vds news PC : ope. Stealth, Voyageurs du temps, Indy Av., Drakkhen, Powerdrome, G. Courts... : 80 F. **Olivier GUEGAN, 28, rue Guersant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.66.14.**

Vds PC 1512 coul. + DD 20 Mo + imp. DMP 3160 + nbx log. + jx + 100 D7. : 7 500 F. **Christophe COLAS, 8, rue Van Gogh, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.53.06.61.**

Vds PC 1512 + souris + joy + 60 jx + 20 util. + manuels + revues + emb. orig. (TBE : 89) : 5 990 F. **Alexandre KLEIN, 7, rue José-Maria de Eredia, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.10.58. (17 h).**

PC 5 1/4 vds ou éch. orig. avec doc. Manoir, 688 Attack, Indy 3 av., Zakmac : 150 F chq ou 400 F ts + Sim, KQ 4, Popou. **Thomas GURVIEZ, 13, route de la Fougonne, 74100 Vetraz-Monthoux. Tél. : 50.37.20.60.**

PC compatible 8 MHz. FD : 360 K et HD : 20 MHz. Carte CGA. Écran coul. carte multi fonctions : 4 500 F. **André LONTAR, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.64.66. (le soir ap. 18 h).**

Vds PC 1640, HD : 32 Mo + lect. : 360 K + lect. : 720 K, carte : EGA, DOS : 3.2, Gem, souris : 10 000 F. **Gilles DRU, 6, rue Ambroise-Croizat, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.62.88.89. (ap. 18 h).**

Vds PC 1512 CGA + lect. + MSDOS + gem + orig. + jx + util. + man. + souris + livres : 6 900 F. **Guillaume CHARTON, Les Vygnes de Frize, 74140 Douvaine Messeky. Tél. : 50.94.70.45.**

Vds pour PC 5 1/4 jx orig. : Crazy Cars 2 : 120 F, Maniac Mansion : 160 F. **Roman BEZUSZKO, 3, carrière Dal, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.72.27.45.**

Vds jx pour PC à partir de 100 F et carte son adlib : 900 F (rég. paris.). **Fabrice LEMOINE, 26, bd J.-J.-Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.92.34.76. (ap. 18 h).**

Vds pour PC en 5 1/4 plusieurs jx (Rult, Dble Dragon 2, Xenon 2, Bruce Lee Live, etc.) : 50 à 200 F. **Nicolas BOULET, 15, rue de Champradet, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.14.43.**

Vds Tandy 1000 ex. comp. PC 640 Ko, 5 1/4, coul. + imp. DMP 130A + souris + joy + jx (TBE) : 6 500 F. **Txomin TOYOS, cité EDF, 11140 Axat. Tél. : 68.20.59.81.**

Vds PC 1512 SD, mono. 640 K + drive 3 1/2 + HD 30 M + modem + disks + livres. Le tt : 6 000 F. **Jean-François DELIGNY, 23, avenue du Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.01.42.**

Vds jx sur PC : King quest Iv, Tennis Cup, Great court, Drakken, Voyageurs du temps, Legend of Fkergail 5 1/4. **Patrick NEBOT, 33, bd Charles-De-Gaulle, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.14.58.**

Vds sur PC : Targhan, West Phaser + pisto., Skweek : 100 F chq sauf West Phaser : 150 F. **Éric POULIQUEN, 31, avenue des Ormes, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.09.08.**

Vds PC-XT 8 MHz + 2 lect. dks + mon. coul. CGA + souris + joy + imp. IBM. Val. : 8 000 F. **Laurent MASCLIN. Tél. : 64.97.55.92.**

Vds orig. sur PC ; Voyageurs du temps, Dble Dragon II, Budokan Targan, Skate or Die, etc. : 120 F. **Emmanuel PLANS, 5, rue Pablo-Picasso, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.89.**

Vds (TBE) PC 1512, DD, CGA coul. + jx + util. + souris + joy + imp. DMP 3160 : 5 500 F le tt. **Stéphane DOGUÉ, 18, rue d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.14.80.**

Vds DD 40 Mo 28 NS (TBE 1990) : 1 500 F pour PC/AT. **Alain CARRISSIMOUX, 16, rue de la Vallée, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.22.98.**

Vds PC 1512 + carte joy : 2 000 F. Vds jx orig. : 50 à 100 F. Liste sur dem. **Didier THEROND, route de Die, 86410 Châtillon-en Diois. Tél. : 75.21.12.20.**

Vds jx rôles orig. sur PC : Ultimag, Curse, Bard's Tame 2, Sinbad, Pool of radiance, Hillsfar. Écrire ou tél. **Franck PÉRIGNON, 52, allée des Albatros, appt A72, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.35.55.**

Vds KCS Power PC Board (ext. 1 Mega + 512 K comp. PC). Ach. : 3 500 F, vendu : 2 800 F (gar. 1 an). **Sébastien PIOTROWSKI, 89, rue Henri-Dunant, 91360 Épinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.34.41.41.**

Vds PC Copam 88C, unité crale, 2 drives 5 1/4 + DD clavier détach., écr. mono F 4000 + imp. 9 AIGF 1000. **Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B.-Semanaz, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82. (de 18 à 19 h).**

Vds PC AT 286 VGA, 1 Mega, RAM DD 20 Mega, lect. 5 1/4 + 3 1/2, écran mono. : 5 000 F. **Guy BELAMICH, 9, rue Jean-Mermoz, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.83.11.66.**

Vds log. PC : Deskmate 5 1/4 8D ou 3 1/2 5D : 380 F. Chess Player 2150 : 100 F, 3 1/2 : autres en 3 1/2. Env. liste. **Cyrille DIEUX, 9, rue Poucnet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.74.61.**

Vds PC 1640, Dble drive, EGA coul., souris, GEM, log. : 7 000 F. **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

PC AT vds carte VGA 800 X 600, 16 coul., 256 Ko (rég. paris.) : 1 400 F, à déb. **FRANKLIN. Tél. : 46.81.41.81. (ap. 19 h 30).**

Vds carte EGA 800 X 600 : 600 F + disks 3 1/2, hte dens. : 15 F pce (neuves) + ch. contacts pour éch. **Khoi HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78990 Élancourt. Tél. : (16-1) 30.50.34.26.**

Vds PC 1512 DD coul. + souris + joy + 30 jx + nbx applic. (ttx + graph. + tabl. + GW Bas. + TPasc.) + livres TBE : 6 200 F, à déb. **Éric MIGNOT, 6, rue Saint-Jean-Baptiste de la Salle, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.67.47.**

Vds souris aux posses. micro-ordi. de type PC, XT, AT : 130 F. **Franck DELROCHE, 15, avenue de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 45.46.47.75.**

ZX Spectrum + 2 + interf. MGT + lect. 3 1/2 + jx : 2 000 F (poss. vente sép.). **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds XT Turbo + 2 lect. 5 1/4 + 20 D7, écran VGA, 640 Ko + souris (Mic type 8088 + DOS 3.10). **Benoit LACERT, 24, avenue de Villeneuve, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.75.24.**

DIVERS

Vds PC XT Turbo 10 Mhz DD 32 Mo 768 Ko EGA CGA Merc + mon. mono MS-DOS + logs. neuf : 11 000 F – cédé 8 000 F, à déb. (ss garan.). **Guillaume MEISTER, 6, rue N. F.-Gillet, 57070 METZ. Tél. : 87.65.78.36.**

Vds Zone-A320 (PC 51/4) Strip Poker 2 interph., Oliver et Comp. (ST 3p1/2) 100 F chq (orig.). **Ludovic SICARD, 36, avenue du Chemin de Mesly, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.23.35.**

Vds imp. par. Smith Corona : 500 F. Vds comp. PC XT 640 Ko DD 20 Mo 20 RVS 1/4 720 Ko sans mon. : 4 000 F. **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleus, 77176 SAVIGNY. Tél. : 64.41.06.42.**

! ! Vds jx PC 3,5p dont XEN 2, Blood mon., Rick Dang., DB Drag., Drag. ni Nja, Bat. Chess, Capt. Blood 40 A 95 F ! !. **François POITOU, 20, rue la Reynie, 75004 Paris. Tél. : 48.87.30.31.**

Vds PC 1512 DD coul. + intég. PC + MS-DOS, souris + jx + imp. Epison LX800 : 7 000 F. **Stéphane JACOB, 27, rue de la Paix, appt. 410, 92000 Nanterre. Tél. : 47.74.54.73.**

Vds jx orig. PC (Barbarian Maydaysquad etc) bas px. Pas sérieux sabstenir. **Fabrice MORIN, 24, bis, chemin des écurieuils, 65690 Barbazan Débat. Tél. : 62.33.89.93 (W.E.).**

Vds PC W 8256 + Batman + imp. + util. Basic + Dos + ttx. : 3 290 F. **Frédéric NASS, 45, rue de la Tour, 57120 Rombas. Tél. : 87.67.18.28.**

Vds Pour PC carte Genoa Ega-Mires : 900 F – paral. : 100 F – péri. : 300 F – intersound MDO : 100 F – imp. : 250 F. **Philippe DELARUE, 7, rue Paul Gauguin, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.99.43.**

Vds imp. Epson LQ 550 + câble (SS. gar., sept). 91, 24 AIG, 180 caract./sec. 2 polices : 3 000 F. **David Rozenberg, 2, rue de l'Arboust 94139 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.71.23.76.**

Vds HBF : 700 F. Son4 (état neuf) + souris + 3 jx orig. vendu : 2 000 F, à déb. **Jeanne GREGORIO, 15, bd Pablo-Picasso, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.95.71.**

Salut : Vds orig. Italy 30 : 150 F, Indy 3 (AV) 120 F, de luxe Paint III : 450 F, à déb. ; Dragonninja + Tiger Road : 80 F. **David DESGUIN, Le Blanquet de Bernède, 32330 Lau raët. Tél. : 62.29.46.34 (après 6 h).**

Vds Ch. Tts sortes cartes postales et télécartes. Marci de m'en envoyer. **Sylvie CRISPEL, avenue Renaudel, 83390 Pierrefeu-du-Var.**

Vds Tilts nos 20 A 57 ; le tt ou sép. : px à déb. **Mathias CHELET, Les petites landes, 44360 Cordemais. Tél. : 40.57.86.70.**

Vds Pisto. Ligt GVN + 6 jx : 260 F + Kit téléch. : 60 F (neuf) version K7. **Sébastien CARION, 62, rue Elsa-Triolet, 59620 Aulnoye-Aymeries. Tél. : 24.39.10.10.**

Vds ZX Spectrum + nbx jx + interf. + joy + revues ang. px à déb. **Patrick TOUTCOUYAN, 14, rue de Trouville, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 39.85.72.02.**

Vds Mag. micro info. div. val. : 1 400 F – vendu : 400 F, vente SEP poss. **FRANK, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.96.76.**

Vds TO9 + che. pack com. FGB (not + log.) ou not. pack gest. fil (compta. + fact.) faire offre courrier ou tel. (h.b.) **Michel CONSTANT, 9, rue des Jardins, 47300 VILLENEUCE-SUR-LOT. Tél. : 53.70.48.32.**

Vds Portable Toshiba 3100e 20 Mo DD nbx exc. Pagemaker Windows... exc. état : 20 000 F. **Joël TOUCHARD, 55, av Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.49.59.85.**

Vds PC 1512 DD coul. + souris + Dos 3.30 + filtre écran + jx + disq. travail + joy à carte 7 000 F (état neuf). **Pierre Xavier LOGEROT LEROY, 6, rue Anatole-France, 93310 Pré-St-Gervais. Tél. : 48.40.96.11.**

Vds PC 1512 SD coul + carte joy + 2 joy nbx log. + jx val. : 7 500 F – vendu : 5 500 F à déb. **Vincent DULOUT, 25, rue de la Poterie, 91530 Le Val St-Germain, 91530. Tél. : 64.59.15.76.**

Vds PC Port. Toshiba avec souris et mon. coul., 64O Ko, 2 lect. 3,5p : 7 000 F. Vds imp. jet encre : 1 000 F. **Fabrice MOULIN, 8, rue de Marseille, Apt. n°o 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.37.56.**

Urgent, Vds PC 1512 DD coul. 2 drives comp. état neuf + très nbx log. et jx news (50) 8 000 F, à déb. **Fabrizio MARSIGLIA, 6, rue Victorien-Sardou, 75016 Paris. Tél. : 45.24.05.78.**

Vous che. un PC coul. ? Vds PC-XT Turbo 10 Mhz éga. (carte + écran) 640 Ko carte joys, à déb. : 6 000 F. **Patrick FULOP, 45, rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.70.29.**

Vds Jx pour PC, Karatéka : 100 F, Knight force : 200 F, Captain, Blood : 200 F, Fire and Forget : 150 F (j. neufs). **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29.**

Vds PC 1512 DD coul. + joy + carte + livres + disk verges + bte rang. + jx + imp. Epson (B.E) : 7 000 F. **Stéphane DEGNIEAU, 20, bd Victor-Hugo, 59000 Lille. Tél. : 20.52.54.43.**

Urgent ! Vds PC-AT 286 12 MYZ (gar. 8 mois) VGA, DD 20 Mo + lect. 3 1/2 et 5 1/4 + 50 jx et util. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-La-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vds PC 286 1.5 Mo lect. 5p » - Mo – 20 Mo, 18 ms écran coul. éga. Mire + bercule + souris (ss gar.) : 10 000 F. **Éric ROLLOT, 4, rue Bazac, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.55.52.32.**

Vds PCS 512 SD coul. + imp. + joy + 200 disks + collec. Tilt : 7 000 F (port comp.). **David FERRARI, St-Germain-Le-Vasson, 14190 Grainville Langannerie. Tél. : 31.90.52.20.**

Vds disk 5'1/4 DF-HD 10 F l'1, éch. jx sur PC (Xenon2, last Minja2), rép. ass. **Patrick BRUGEL, Pelaube Aubin. Tél. : 65.43.32.92.**

Digitalisez le son à partir de votre mat. Hi-Fi sur PC 5'1/4 (299 F). Rens contre 1 tbre. **Dany BRILLET, Le Cloteau Saint-Géréon, 44150 Ancenis.**

Vds Anciens mag. : Tilt n°o 70A80, Amstrad 100 % ; Amstar ; Mega hert ; px sur dem. **Pierre STERIN, 17, av Aristide Briand, 27930 Gravigny. Tél. : 32.33.57.90 (20 h – 20 h 30).**

Vds TV coul. 37 cm péri. pour micro ou cons., cause panne Tunner (B.E.) cédé 700 F. **Annick TOUATI, 10, rue du Château d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vds Log. Angl. (Enigme à Oxford) 150 F avec bte K7 et not. (neuf). **Stéphane RIOCLAND, 141, Bd victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.63.01.**

Vds DK nbx jx, docs, câble Hi-Fi, minitel, Freeboot, bte rgt : Tél. pour ts rens. Raynald LETOUQ, rue de la Marne-Morel, 27370 Thuit-Anger. **35.87.41.11.**

Vds Acer 286, 6/10 Mhz, comp. AT + EGA Intel. 256 Ko + écran EGA coul. Tandon, DD 20 Mo, 1.2 Mo, souris : 10 000 F. **Gilbert GUERIN, 1, rue Léon Contant, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.43.34.98.**

Vds Ordi. MSX + man. + 12 cart. jx + 45 K7 jx + livres : 2 500 F à déb. ou séparément. **Alain ARDOUIN, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds PC Tandy 1000 HX + écran coul. + carte son 3 voix + souris + cartes extens. + 20 jx : px écrasé : 6 900 F. **Paul OLLIVIER, chemin des Cades « L'Amandiere », 84740 Velleron. Tél. : 90.20.05.89.**

Vds CBM 128 + lect. disk 1541 + imp. MPS 801 + Power cartridge + adapt. TV + nbx jx + joy. : 2 600 F TBE ! **Ludovic KIEFFER, 12, rue de l'École, 67117 Quatzenheim. Tél. : 88.69.07.69.**

Vds MSX Sony HB : 75-F + jx + lect. K7 + imp. Philips + 2 joys + manuel + cart. tt (TBE) 1 900 F. **Christophe REBIERRE, 91 bis, bd de Pontoise, 95530 La Frette S/Seine. Tél. : 39.78.22.32.**

Vds Megaman, Castlevania2 + Metal Gear ; Nintendo (état neuf) : 300 F l'1 ou 790 F les 3. Si poss. Nantes). **Philippe DENNI, 13 bis, rue Deshoulières, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.67.56.**

Vds project. jx vidéo avec jx. Entre 270 F et 320 F. Urgent. **Jérôme GALLAND, 19, rue du Coteau du Roi, 37600 Loches. Tél. : 47.59.36.76.**

Vds Tilts nos 18 à 80 – Hebdogiciel nos 112 à 168 - Génération 4 nos 2 à 24 – ST Mag nos 11 à 23 – Micro News. **Thierry LANFRIT, 3, rue Georges-Rouault, appt 611, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.92.02.**

Vds ordi. MSX avec 2 joys, câble péri., jx, manuel : 1 000 F, à déb. **Alexandre DURIEZ, 17, avenue Sainte-Lucie, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.82.93.**

Affaire ! Vds SMS + 11 jx : Altered Beast, Thunder Blable, World Soccer... sup. px : 1 500 F. **Raphaël SOUFIR, 17, rue Lafouge, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.31.41.**

Vds ZX 81 + ext. 16 K + manuel : 150 F. Éch. News pour Amiga. Env. liste. **Paul URIOS, 17, av. du Chemin de fer, 60200 Compiègne. Tél. : 44.83.10.50.**

Vds sup. orig. sur Apple2 : Ikari, Warriors, Paperboy, Dragon Ninja... entre 100 F-150 F. **Mathieu FLAMANT, 114, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : 45.20.00.25.**

Vds Bull Micral, 9020 DD 3 Mo + FP S.E. Prolog. lang. bal, Fortran, ASM log. DBase, Multiplan, etc. **Didier BONNEAU, 46, rue de Longjumeau, 91300 Massy. Tél. : 69.20.72.99.**

Super ! Vds mon. coul. HD stéréo 10845 Comodore. Gar. + bte + câbles : 1 300 F. **Thibault MARTY, 79, rue du Dôme, 92100 Boulogne. Tél. : 46.08.34.12.**

Vds interf. CGV péri.-ant. : 400 F. Batterie électro. enfant : 300 F. Ampli 50 watts : 500 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds nbx jx orig. + lect. K7 pour C65. Px int. Ach. jx SEGA en TBE : 100 F. **Roméo RITA, Camping Les Sauzets, 07340 Andance. Tél. : 75.34.20.20.**

Vds mon. coul. hte déf. : 1 500 F, à déb. **Olivier POMEL, 7, allée E.-Leduc, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.43.66.**

Stop ! Vds MO5 + lect. K7 + 2 joys + crayon opt. + 10 orig. (8 K7 et 2 cart.). TBE : 1 000 F. **Christophe GALVAIRE, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67.**

Vds ZX Spectrum + 2 + log. : 500 F, à déb. + péri. + joy. **Nicolas DRUON, 4, rue de Valmy, 62440 Marnes. Tél. : 21.20.45.85.**

Vds 50 disks DF-DD 3 1/2 en contre-remb. et port comp. : 400 F (Kodak, Sony, Konica). **Régis DRÉAU, 8, venelle de Keralloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27.**

Vds revues Teo n° 13 à 18. Micronews, Arcadie, Game, Mag, SVM, Microton, l'ordi. individuel. **Éric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds orgue Casio 4 oct., 20 rythmes, 20 instr. + parti. musics film spé. synt. : 950 F + adaptat. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79.**

Vds Tandy 1000HX 640 K, mon. coul., lect. 3,5 », 720 K, logs : Bumpy, Pirates, Ec sour., joy. Livres : Basic, GWA (neuf) : 6 500 F. **Pierre DARAGON, Chemin des Bourrely, 13015 Marseille. Tél. : 91.51.80.26.**

Vds mon. coul. SC1425 : 1 500 F. Drive Cumana 5 1/4 : 1 500 F. Matos neuf, cause armée. **Georges NAEGELEN, 9, rue du 8 Mai 1945, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.91.10.76.**

Vds Tilts nos 38 à 76 (BE) val. : 800 F – vendu : 400 F, ou éch. contre 100 D7 3"1/2, pour STF. **Stéphane BRASSET, 3, rue des Grands-Champs, 75020 Paris. Tél. : 43.67.10.26.**

PETITES ANNONCES

Vds Pro 12 (orig.) : 450 F, FM Melody Maker : 700 F, Carte Midi, PC Roland MPU : 800 F. **Patrice OGUIC, 3, rue Marcel-Sembat, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.25.**

Vds orig. à – 100 F sur ST : X-out ; Space Harier ; Out Rud ; Pacmania ; Ivanhoé,... (+ de 30). **Frédéric MONTAGNON, SAV Daumesnil, 94100 St-Mandé. Tél. : 43.65.94.74.**

Vds Tandy 1000, ex 5 1/4 CGA coul. + imp. + 20 jx ; Lotus-DBase ; ens. copieurs (TBE). Px neuf : 10 000 F – vendu 5 000 F. **Jérôme DUBEDAT, 3, lotissement Les Mésanges, 33740 Ares. Tél. : 56.60.31.27.**

Vds nbx jx sur Spectrum orig. (Ghostbuster, etc.) : 35 F par K7 + qques jx sur Amstrad. **Rachid CHAKER, 35, rue de Châtillon, 92170 Vanves. Tél. : 45.29.19.15.**

Vds Spectrum + 2 + 100 jx orig. (Chasehq, Robocop, Double Dragon) + nbx News : 1 300 F. **Michel ZULUETA, 2, allée Jean-Grémillon, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.32.80.**

MSX PHC28 Sanyo + jx + joy + souris + mon. coul. + imp. Philips 2A NMS 1421. Vds tt ou sép. Merci. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg-L'Abbé, 75003 Paris. Tél. : 42.77.87.94.**

Vds ordi. MSX2 HBF : 700 F. Sony + livres : 2 500 F, à déb. Log. cart. val. 3 000 F – vendu 1 000 F. **Donato PULCINA, 15, boulevard Lénine, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.86.20.**

Vds nbses K7 jx, livres et périph. pour Spectrum 48 K. Px int. ; K7 : 20 F, etc. **Francis BLANCHARD, 9, rue Louise-Michel, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.06.38.**

Vds mon. coul. 1084 + câble prise + bte (neuf) : 1 000 F. Jx 100 disk (Chess, BAT) : 450 F + 10 livres : 89,90 F USA, magasin : 120 F. **Bates USON, 32, rue Faidherbe, 78800 Houilles. Tél. : 39.74.20.13.**

Vds Videopac + Philips G7401 : 700 F + 16 K7 100 F chq. **David FASQUEL, 5, allée des Reblots, 14123 IFS-Caen. Tél. : 31.21.42.50.**

Vds jx orig. : 100 F ch. (ai notamment Hillfar, Ope. Thunderbolt, Ninja Spirit, Chessplayer 2150), etc. **Muriel BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.**

Vds Philips VG8235 MSX2, 256 Ko RAM lect. disk. 360 Ko + péri. + 60 jx + emb. + livre + basic (TBE) : 1 600 F. **Michaël FRACKOWIAK, 10, rue d'Albi, Rés. du Languedoc, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.76.36.39.**

Spectrum 48/128 Vds : orig. dont Bloodwich, nbses News de 35 à 50 F. Téléphonez. **Fabien VUILLET-A-LILES, Orlières, 39400 Longchaumois. Tél. : 84.60.61.75.**

Vds expandeur Yamana + séquenceur : 1 300 F. **Emmanuel CIANCIMINO, 10, rue de la Liberté, Faches Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06 (le soir).**

Vds Dompubs nvelle liste, 5 F pce. Éch. Kick off 2 contre BAT avec carte, ach. docs div. **Michael PIROTTE, 23, rue de Bethisy, 60610 La Croix St-Ouen.**

Vds ZX Spectrum 128 K + 2 + 40 jx (Bubble Bobble, Out Run, Rastan, etc.) + 2 joys seulement : 1 000 F. **Grégory SAINT-PÉ, 68, rue Hector-Berlioz, 59111 Bouchain.**

Vds IBM PS2 8550021 + écran VGA + DD 20 + lect. 3 1/2, 1,44M. + souris IBM + disks (jx, util.). **Thomas SYLVESTRONE, 33, avenue du Général-de-Gaulle, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : 69.21.60.21.**

Compa IBM PCXT, turbo 640 Ko, DD 20 Mo, écran coul. CGA, clavier 102 touches + souris + joy. : 7 000 F. **Patrick MOUSSET, 5, avenue de la Division-Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : 48.37.83.78 (après 20 h).**

Vds 3 PCW 8556 + revues + log. TTX : 2 500 F l'un ou 7 000 F les 3. **Hervé COLASVONNO, chemin des Combes, 38700 Corenc. Tél. : 76.88.03.30.**

Super affaire ! vds PCI 512 + écran + lect. 5 P. 1/4 + DD, 20 Megas + nbx logs et docs ; sacrifié : 6 000 F. **Nathalie GUIROUS, 8, rue Gambetta, 93100 Montreuil. Tél. : 48.70.75.82 (après 20 h).**

Vds pour PC 5 : 25/jx orig. + notices : A320 : 125 F. Mask : 100 F. Zombi : 75 F. Nécromancien : 50 F. Le tout pour : 300 F (rép. rapides). **Mai-Linh BUI, 24 ter, rue Rémy-Laurent, 92260 Fontenay-aux-Roses.**

Vds comp. PC XT, dble lect. D7, 360K 5 P. 1/4, mon. mono (CGA, EGA) : 2 500 F. **Olivier MURATI, 114 bis, bd Jacques-Tèbe, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.82.61.**

Vds PC 1512, DD, écran coul., joys Konyx + nbx jx : à déb. (cause déménagement). **Nicolas BON, 27, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.83.63.56.**

Vds pour PC : les voyageurs du temps Budokan, Dark side, Skate or dies, Targan, Gunship, etc. : 120 F chq. **Emmanuel PLANS, 5, rue Pablo-Picasso, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.89.**

Vds DD 30 Mo, cables et carte control. pour PC XT (TBE) : 1 600 F, port comp. **Alain ARGILLOS, 13, avenue Vincent-Auriol, 33150 Cenon. Tél. : 56.40.25.63.**

Vds comp. PC Tandy + lect. 5 p. 1/4 + mon. coul. CGA, 640 Ko + 12 jx (exc. état) : 2 500 F. **Julien GRANIER, 73, chemin de la Roche-Noire, 07200 Aubenas. Tél. : 75.93.38.66.**

Vds PC 1512 CGA (1990) + lect. disq 5"1/4, 360 Ko et 3"1/2, 720 Ko + souris + logs : 4 000 F. **Pascal NERET, 66, rue de la Dauphine, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64./96.17.12.**

Vds PC 1512 SD mon. coul. + jx + joy. + souris : 4 500 F. **Sébastien MINVIELLE, 14, allée des Nouille-Bœufs, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 47.02.20.52.**

Vds PC XT640KO, écran EGA, CGA, MDA, clav. 102 t. + souris + lect. 3 60 KO : **4 000 F, ou éch. STF. Tél. : Christian RAVEL, 8, rue de la Citadelle, 94230 Cachan. Tél. : 45.47.23.74 (après 20 h).**

Vds pour PC 3 p. 1/2 colorado + karaté Ka + Sherman M4 + pour PC 5 p. 1/4 Wind surf willy : 120 F l'1 ou 400 F le tout. **Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : 43.42.07.41.**

Vds PC 1640 + disc dur 20 méga + 60 jx et util. : 120 D7. Prix à déb. **Gwenaël DENIS, 291, rue du Cellier, 45400 Chanteau-Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.75.02.83.**

Vds PC 1512 DD coul. + souris + joy. + nbx jx (160 : Simcity...) + util. (25 : Gem + Gwbasic...) : 6 100 F. Val. : 9 500 F. **Alexandre KLEIN, 21, rue Guillaume-Apollinaire, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 64.41.10.58 (après 18 h).**

Urgent ! PC Commodore 10 + écran CGA + souris + joy. + 640 Ko + 1 lect. 5 1/4 + 3 1/2 + log. (works...) : 9 500 F. **Jean-Louis Bernard DELPERIE, 27, rue de la Plaine, 78290 Croissy-sur-Seine (Yvelines). Tél. : 34.80.07.32.**

Vds orig. PC : Voyageurs du temps et Maniac Mansion. **Thierry DECIS, 20, cité Cornillas, 33820 Etauliers. Tél. : 57.64.52.32.**

Vds, pour PC 5" 1/4, Indiana Jones (av.), Populous, Drakkhen, Ultimas, Ultimag, 180 F chq. **Stéphane ETIENNE, 233, rue des Vignes-l'Évêque, 54200 Ecrouves.**

Vds PC 2086 VGA 8 MHz + DOS GW Basic, Work, Windows, PC tools 4,1 + jx : indys budo blood monex + 20... A déb. **Martin De Rouvray, 14, rue Mirabeau, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.22.61.**

Vds/éch. jx PC contre jx Amiga ou util. PC : 80 F/120 F/jeu (rép. ass., Marseille uniq.). **Patrice BREMOND, 26, square National, 13003 Marseille. Tél. : Liste rouge.**

Vds jeu PC 3 1/2, orig. avec manuel et carte centurion Defender of Rome (mode EGA). **Matthieu QUELAIS, Porte neuve Saint-Sulpice-la-Forêt, 35250 Saint-Aubin-d'Aubigné. Tél. : 99.66.22.56.**

Vds PC Tandy 1000 ex. + ext. à 640 Ko + mon. coul. RGB CM-5 + souris et carte + lect. ext. 3"5 + 2 joys + jx : 4 300 F, valeur : 10 500 F. **Rénald HENRY, 1, rue du Point-du-Jour, 35130 La Guerche-de-Bretagne. Tél. : 99.96.24.27.**

Vds : Megamits sur PC : Larry3, King quest4. TO7 + lect. + man. + jx : 1 000 F. **Alexandre DELALONDE, 14, chemin des Meuniers, 91320 Wissous. Tél. : 60.11.56.95 (entre 17 h 30 et 20 h).**

Vds PC 1512 DD mono + souris + joys + ext. 640 K + mble info. + utils + dos + gem. (TBE) : 4 000 F. **Jean-François VALACH, Le Pecq (Yvelines). Tél. : 39.58.60.62.**

Vds PC 1512 DD coul. (servi 3 h., ss gar.) + house + int. PC + disks + jx : 4 500 F, éch. News sur st. **Farid IDJELLIDAINE, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél. : 47.00.98.95.**

Vds PC 200 Sinclair config. comme PC 1512, se branche sur TV ou écran (neuf, gar.) : 1 500 F ! **Olivier ACBM, 53, rue Michelet, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.87.14.**

Vds orig. avec notice : dble dragon, Speedball, Macadam Bumper, Pirates. PC 1512, hits, collec. PC. **Pascal LE DELLIOU, 12, avenue de la République, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.66.75.02.**

Vds Tilts de 1985 à 1989, manque qques numéros, px à déb. **Michel ESSELIN, 3, allée des Tilleuls, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.33.95.08.**

Vds orig. : Midwinter, Sim City, Falcon, Populous, Pirates, Ums, M.Soccer,... etc. : de 80 à 130 F. Ch. News call me ! **Cyrille MAILHE, Savarthes, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.95.09.15.**

Vds calculatrice H-P-28S (4 mois) 32 KO : Graphic Music Matrice + de 1 500 fonctions ! Px à déb. **Cyril-Olivier PREISS, 92, rue du 3 Décembre, 68150 Ribeauville. Tél. : 89.73.65.21.**

Vds classeur « Comment exploiter ttes les ress. Atari » + 2 mises à jour + disk. (Exc. état). **Christophe HOCHEDÉ, 6, rue de la Chaudière, 62200 Saint-Martin-lès-Boulogne. Tél. : 21.91.43.31.**

Vds Spectrum + 2 + nbx jx P : 1 400 F. Interf. M6T + lect. 3 1/2 : 1 800 F ou, le tt à déb. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.52.**

Urg. Vds Coregraphx + 4 jx (Ninjaspirit...) : 2 000 F + cadeau 1 Oric + 5 jx. **Édouard DEWITTE, 47, rue du Jura, 33700 Mérignac. Tél. : Répondeurs. 56.47.25.47.**

Vds pour SEGA, 8 bits : Alien syndrome, Psychofox, Wonderboy3 (150 F la cart., port non comp.) + speedking (70 F). **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92100 Clichy-la-Garenne. Tél. : 47.30.12.62.**

Vds synthétiseur Casio CZ 1000 TBE, px neuf : 4 000 F, vendu 2 000 F. **Bruno. Tél. : 69.38.82.97.**

Vds CBM 128 + lect. 1541 + imp. MPS 801 + joy + Power Cartridge + adapt. TV + nbx jx + livres TBE ! Cédé : 2 000 F. **Ludovic KIEFFER, 12, rue de l'École, QUATZENHEIM. Tél. : 88.69.07.69.**

Vds HP 28 S (4 mois), 32 Ko + de 1 500 fonctions, graph., logique polonaise inverse + progs : px à déb. **Cyril-Olivier PREISS, 92, rue du 3 Décembre, 68150 Ribeauville. Tél. : 89.73.65.21.**

Vds MSX 1 + mon. mono. + 2 joys + imp. + mono. jx (C + K7) + revues (Tilts). Val. : 7 500 F, cédé : 3 000 F. **Stéphane VIAL, 19, rue A.-Cherpin, 69240 Bourg de Thizy. Tél. : 74.64.26.87.**

Vds Tilts N° 70, 79, 80 à 83 + cadeau : 50 F les 6. Dépêchez-vous je déménage. **Julien ROUCHE-LESTONNAT, Ses Barbey, place André-Meunier dit Mureine, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.82.11.**

Vds ordi. Dragon 32 + mon. mono. (vert) Zenith, le tt TBE. Px int. **Thierry HARO, 21, L'Orangerie, 42580 L'Étrat. Tél. : 77.93.65.31.**

Vds opé. Stealth et Ferrari Formula One : 150 F chq : orig. **Benoît DELAVENNE, 18, rue Bellevue, 80160 Drouzel. Tél. : 22.42.77.84.**

Stop affaire ! Vds MSX SVI-728 avec 8 bons jx : Nemesis III, Robocop, Tiger, etc. (TBE DF) : 500 F. **David MONCERET, rue de la République, 82120 Lavit. Tél. : 63.94.06.49.**

Orie atmos + lect. D7 + table traçante + 15 D7 + prog. et listing à taper : 2 700 F. **Éric SAINTELLIER, 6, place de la Croix Rousse, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.22.79.**

Vds compil. vers. K7 (12 jx fantastiques, Oceandynamite...) : 100 F l'une (TBE). **Guillaume SIMONET, 6, rue du Temps Libre, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.18.97.**

Urgent ! Vds pour MO6 jx orig. K7 : Turbo Cup + l'Arche du Cpt Blood : 45 F chq. **Éric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds Supergraphx + Ghouls'n Ghosts + Shinobi : 2 000 F. **Régis FAZZI, 24, rue du Château, 57600 Forbach. Tél. : 87.88.37.45.**

Vds MO5 avec manuel, 2 joy, lect. K7, + de 20 jx dont 6 orig. seul. : 600 F. **Alain HERVIOU, 71, route de Domont, 95160 Montmorency. Tél. : 39.89.97.68.**

Vds Spectrum + 2128 Ko + PP + joys + 16 jx compil. Ocean Dynamite (TBE) : 1 000 F (Saône-et-Loire). **Stéphane JACQUOT, 46, rue Alfred-Jarreau, 71380 Saint-Marcel.**

ZX Spectrum + 2 Sinclair : 800 F + joy + 77 jx. **Antoine TERNUS, 22, rue Paul-Lafargue, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.27.52.55.**

Urgent ! Vds portable Toshiba T 3100 E (DD 30 Mo, écran Plasma) + log. (ss gar.) : 20 000 F. **Tél. : 43.07.70.78.**

Joy Quickjoy 5 Superboard (état neuf, jamais servi). Port gratuit + pile : 200 F. **Philippe LACROIX, « Le Petit Lieu », 74550 Perrignier. Tél. : 50.72.43.58.**

Vds MSX 2 VG 8235 + mon. coul. hte résol. + lect. K7 VW 0030 + jx + câbles : 1 500 F. **Frédéric GARCIA, 5, rue Louis-Collerals, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.29.92.18.**

Vds lect. 3 pouces 1/2 (GS) : 1 300 F. Lect. 5 1/4 ext. : 600 F. Lot 50 disq. 5 1/4 avec bte serrure : 200 F. **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.**

Vds Tandy 1000 ex 256 K + mon. coul. CGA + 2 drives 5 1/4 + joy et log. PC comp. sacrifié : 4 500 F. **Jean-Marc LÉVY, 11, place de l'Église, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.53.97.**

Vds synthé Yamaha PSR 36, prises mini (BE), 61 touches. Val. : 4 000 F, vendu 2 000 F. **Christophe PERRAUDIN, 5, rue Léon-Delhomme, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.49.92.**

Pour Exeltel, vds ou éch. nbx log. jx ou util. Liste dispo. en écrivant. **Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Loon Plage. Tél. : 28.27.38.27.**

Vds ZX Spectrum + 2 + 2 joys + 50 jx + manuel. Val. : 3 500 F, vendu : 1 300 F. **Sébastien PRÉVOT, 67, rue du Parc, 02120 Proisy. Tél. : 23.60.20.76.**

Vds Expert Cartridge pour copies sauvegardes + trainer : 300 F et MPS 803 + ruban + chariot : 800 F. Éch. news A500. **Daniel BARREAU, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Vds nbx log. orig. (jx : Barbarian, pro : azertyciel), bas px. Pas sérieux out. **Fabrice MORIN, 24 bis, chemin des Écureuils, 65690 Barbazan Debat. Tél. : 62.33.89.93. (W.E.).**

Vds mon. coul. Sony CPD 1420E Trinitron (jamais servi) : 2 600 F. **Philippe PETIT, 3, rue Tahère, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 69.26.47.42. (journée).**

Vds ZX Spectrum + 2128 K + câble péri. + manuel util. : 450 F, nbx jx (Crazy Cars 2, Gauntlet 2). **Pascal DELLISTE, 10, rue Mercœur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.85.26.**

Vds jx orig. : 100 F. Ch. Al Othellokiller 4X4, Off Road Racing, Chess Player 2150, Operation Thunderbolt, Golf... **Muriel BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.**

Vds MO6 (TBE) + cr. opt. + joy + 45 jx + nbx prog. pour déb. Valeur 1 650 F, px : 1 300 F. **Sébastien GRACIA, Hameau de Mirbel, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.41.58.**

Sinclair Spectrum + 2 joys + 11 jx : 1 500 F (plus notice). **Olivier BARBIER, 10, square de la Prémontière, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.55.83.67.**

Vds Tetris : 100 F, Stip Pocker 2 et Falcon : 30 F. **Julien FINAS, 1, rue du Ziegelfeld, 67100 Strasbourg-Neudorf. Tél. : 88.37.52.05.**

Vds ZX Spectrum 48/128 Plus 2 + 67 jx + man. + édit. Pascal + prise péri. + manuel : 1 990 F. **Victor GUILLET, 46, rue Albert-Francon, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.26.28.90.**

Vds cause dble emp. : imp. Star LC 10 coul. (tête impression neuve) : 1 600 F. **Éric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39.**

Vds nbx jx orig. dont Larry 3, etc. Vds joy infra-rouge Challenger : 100 F + imp. : 800 F. **Thomas BISMUTH, 65A, rue de l'Aiguillette, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.47.38.**

Vds MSX2 VG8220, jx. Liste dispo. contre 2 tbres. Vds compil. pour MSX2, laser. **Philippe PETIT, 94, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.52.64.**

Vds ZX Spectrum + 248/128 K + 200 jx dont nbx news : 2 000 F. **Fabien VUILLET-A-CILES, Orcières-Longchaumois, 39400 Morez. Tél. : 84.60.61.75.**

Vds Samsung comp. PC, 1 an, SPC 3000 V, 640 KB, DD 20 Mega, mon. Hercule Ambre : 5 000 F. **Patrick DALET, 4, résidence des Monts, 78120 Sonchamp. Tél. : (16-1) 34.84.40.91.**

Vds mon. mono. (vert et noir) très peu servi : 700 F pour + rens., tél. **Claude MENVIELLE, 2, avenue des Pyrénées, 64400 Estos. Tél. : 59.39.92.27.**

Affaire ! Vds MSX Sanyo PHC28S, lect. K7 Sandy DR-202, 2 cart. Konami, câbles, div. prog., docs. Px à déb. Vente sép. **Hervé CAPDEROU, chemin de Maubec, 64290 Gan. Tél. : 59.21.54.22.**

Vds Sanyo MBC 17+ + CGA + DD + nbses D7 + bte rang. + souris Microsoft + Paint Brush : 15 000 F. **Bertrand RENAUD, 5, rue Jean-Cassé Thiverny, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.69.62.**

Vds Hector HRX avec nbx jx et log. + prise péri. + joy : 1 000 F. **Julien DE BESOMBES, 6, avenue de Madrid, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.91.70.**

Vds carte Adlib + music composer + modem 1200 bds : 1 300 F. **Jean-Jacques BADER, 162, rue de la Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.51.36. (le soir).**

Vds ou éch. Hard copieur contre orig. Vds Les Voyageurs du t. : 100 F et CSB : 100 F, 175 F les 2. STF. **Loïs COEURDEUIL, 15 bis, rue des Lanciers, 83170 Brignolles. Tél. : 94.69.42.19.**

Vds jx Spectrum orig. + écrans mono. Philips : parfait état : 600 F, à déb. **Frédéric BONNOT, 41, rue de la Guillotière, 21560 Arc-sur-Tille. Tél. : 80.37.08.16.**

Vds nbx jx pour Spectrum + lect. K7. Px à déb. au tél. **Samy BARKAT, Oudard 2, 165, chemin de l'Aiglette, 01170 Gex. Tél. : 50.41.49.59.**

Vds Sinclair ZX Spectrum 128 K (état neuf) + jx : Cpt Blood... + cordons : 500 F. **David MARMELAT, Loche, Le Colombier, 71000 Mâcon. Tél. : 85.35.61.08.**

Vds Spectrum 128 + 2, périph. et nbx jx. Px à déb... (bas px). **Laurent HURÉ, Chemin Vert, allée des Serres, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.97.35.**

Modem MSX + RS 232 Spectravidéo, modem Spectrum div., imp. + pap., Music Module et div. matos, MSX et Spect. **Claude PAMPALONI, Résidence Fontvieille, chemin de Fontvieille, 06320 La Turbie. Tél. : 93.41.03.32.**

Vds ordi. Olivetti ETS 2000 (monitor NB + unité centrale, 2 lect. int. 5 1/4 (BE) : 1 000 F. **Jean-Christophe ROLLET, 42000 Saint-Étienne. Tél. : 77.90.11.67.**

Vds revues Tilt N° 63 à 82, Micro news N° 20 à 40 : 10 F et 5 F pce. **Alain PERRAULT, 7, avenue Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds MSX 2 + livres + jx (le tt TBE). **Emmanuel CIANCIMINO, 10, rue de la Liberté Faches, 59155 Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06. (le soir).**

Vds Don. coul. Philips CM 8833 (ht de gamme). Poss. brancher 2 sources : 2 000 F. **Sébastien LE CHARPENTIER, 42, avenue du Gal de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.24.44.**

Vds orig. Ope. Stealth et Sim City : 220 F l'1 ou 400 F les 2. Très urgent ! Merci. **Emmanuel GRATHLOUR, 20, allée des Touzelles, 44115 Basse Goulaine. Tél. : 40.06.05.21.**

Vds radio CD port. JVC PC-X200, ASW, autoreverse, équal., dolby, 20 sélections radio (ss gar.) : 2 490 F. **Arnaud DELIENCOURT, 363, rue de l'Olivette, 34980 Saint-Clément de Rivière. Tél. : 67.84.31.87.**

Bientôt historique ! ! Vds Oric Atmos BE + lect. K7 + mon. NB + nbx log. et jx, prises, etc. : 1 500 F. **Yacine AIT KACI, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.02.91.**

Vds et éch. jx (Tie Break, Rick Dangerous 2, Retour vers le futur 2, etc...) : 50 F pce. **Guillaume ARNULL, 9, allée Jean-Mermoz, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.78.47.**

Vds K7, cons. Mattel : 75 F pce, 60 F par 4 ou 500 F les 12. **Jean-Luc PANETTA, 36, bd Ambroise-Croizat, 69200 Venissieux. Tél. : 72.51.07.65.**

Vds ZX Spectrum 128 K + 2 (état neuf) + 2 jx (Arkanoïd, Trantor) + manuel : 750 F. **Xavier CASANOVA, 15, traverse de Courtrai, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.00.47.**

Vds Spectrum 128 K + 2 + 60 jx dont 30 sur CD + man. + manuel util. + câble péri. : 1 590 F. **Franck SALINIÈRE, 10, rue du Croisic, 35600 Redon. Tél. : 99.71.09.36.**

Vds D7 3 pouces pleines : 50 F au choix, env. liste sur dem. **Fernande Tavares, 30, route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Vds jeu, Manoir de Mortville : 150 F. **Jean FENECH, 72, rue Port Rave, 69390 Vernaison. Tél. : 78.46.17.97.**

Vds DMP 2160 + scan. Dart : 1 200 F, AMX Mouse : 250 F, Light Pen : 250 F, Turbo img copieur : 250 F à déb. **Frédéric PFISTERER, 12, allée du Mantois, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.92.29.**

Vds Canon X-07 (16 K) + magnéto + câble + 4 log. (Stat, Fort, Test, Calc) + listings jx : 500 F. **Fabrice PEROLARI, 39, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.26.12.**

Vds ZX Spectrum + 2 128 K + joy + env. 200 jx + multif. one. Le tt TBE : 1 700 F. **Alain LAMEAU, 12, rue des Roussoirs à Épreux, 45480 Outarville. Tél. : 38.39.52.62.**

CONSOLES

Vds jx SEGA : Vigil., Battle out Run, Thunderblade, Rambo 3, Gangster Town, etc... : 130 à 180 F. **Olivier FERAIN, 18 bis, rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Vds Supergrafx + 4 jx (ss gar.) : 2 900 F. **Sébastien PASSET, 308, rue Paul-Valéry, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.**

Vds Sega 8 b + Phaser + tir rapide + man. + doc. + 9 jx (Altered Beast, Rastan, etc.), TBE : 1 500 F. **Christophe GOMES, 17, avenue Lucien-Clause, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.46.43.**

Attention stop affaire ! Vds cons. Nintendo + jeu + 2 man. : 450 F, + jx (Zelda I et II) : 200 F l'1. **Nicolas BOURGEOIS, 12, rue de l'Espérance, 01800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.79.08.**

Vds cons. Lynx comp. + Blue Lightning, Electrocop, Gauntlet, Cal. Games : 1 200 F (cause ach. PC). **Humberto ABREU, 86, rue de Chezy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.82.03.**

Vds Gboy + 2 Dragon, Tetris, Mario + écouteur + câble + synthé. Casio PCM + adapt. + partitions, val. : 3 000 F, vds : 2 000 F. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.47.79.**

Vds cons. + ordi. + 15 jx Mattel Intellivision (TBE). Val. : 5 500 F, vendu : 1 500 F. **Bruno MATIJA, 47, avenue Achille-Thunerelle, 62210 Avion. Tél. : 21.42.27.31.**

Vds Gameboy + Marioland + Tetris + Tennis + Golf : 750 F, 115 F le jeu. Vds 6 jx Nintendo : 1 000 F, le jeu : 200 F. P47 NEC. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.**

Attention ! Extraordinaire : SEGA + 6 jx récents (Wonderboy, RType...), val. : 2 800 F, cédé 1 190 F. **Fabrice HOSS, 19, rue Rousselet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.88.41.**

Vds pour Megadrive : Last Battle (vers. Jap.), Ghouls'n Ghosts et joy Pro-1. **Fabrice ANTONMATTEI. Tél. : 42.37.94.82.**

Vds cons. Megadrive 168 SEGA avec Super Shinobi, Eswat Ghouls'n Ghosts et Insector X : 2 400 F. **Lim Hour YOU, 49, rue Marcel-Defrance, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.31.17.**

Vds jx sur SEGA 8 b. (Rampage, Vigil., Great Baskett, etc.) : 150 F l'1. Pisto + jx : 300 F Allez-y. **Yann BERTRAND, 34, rue des 15-Arpents, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 49.78.05.54.**

Vds cons. NEC + World Court Tennis + Honey Sky + bte rang., 18 jx (le tt ss gar.) : 993 F. **Olivier GUIGUET, 17, place Saint-Germain-des-Longs-Prés, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.08.05.06.**

Vds cons. Nintendo + pisto. + 7 jx (Zelda + Punch Out + Mario 2) et +. Val. : 3 300 F, vds 1 500 F. **Jean-François PEPIN, 4, rue des Poiriers, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.84.31.05.**

Vds cons. Nintendo avec 2 man. + 31 jx sup. cool (gar. 1 an) : 3 000 F. **Angelo JACQUANIELLO, 103, avenue Jean-Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.62.18.**

Vds jx NEC à 250 F : Psycho Chazer, Ninja Warriors, Heavy Unit, P47, Son Son II, RType. **Cedric DENIS, 3, rue Nicolas-Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.06.04.**

Vds cons. Nintendo + 3 joys + 8 jx (Zelda, Top Gun, Castlevania). Val. : 3 700 F, cédé : 1 500 F. **Stéphane KERLEAU, 9 ter, avenue Guynemer, 95500 Le Thillay. Tél. : (16-1) 39.88.40.17.**

Vds jx PC Engine : Show Monotaro et Super Follish Man. Val. : 700 F, vendu : 550 F les 2 ou 300 F chq. **Mickaël GANTOIS, 48, rue du Tour de Ville, 02100 Neuville-Saint-Amand. Tél. : 23.68.54.72.**

Vds PC-Engine NEC + 6 jx (Pacland, New Zeland Storie, Cyber Cross, etc...). Vente sép. poss. **Réda LOUBBARDI, 22, rue Raymond-Poincaré, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.73.48.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 7 jx : Wonder Boy, Altered, Beast Bombe + Raid, Golden Axe, Alex Kid... : 1 000 F. **Efflam OMNES, 184, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.31.73.**

Vds jx SEGA Megadrive : 320 F (Rastan Saga 2, DJ Boy, Last Battle, Ghostbusters, Mystic Defender). **Pascal RAYER, 18, rue de la Cour-Barrée, 89290 Vaux. Tél. : 86.53.83.74.**

Vds cons. SEGA + 2 jx (Hangon Missile 3-D + Light-Phaser + lunette 3D + acc. de tir : 1 250 F. **Benoît CHARRETTOUR, 41, rue de Cornouaille, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.56.59.84 (après 17 h).**

Vds K7 Nintendo : Punch Out (état neuf, 10/90) : 250 F ou éch. contre Dble Dragon 2, Batman. **Michel PERQUIA, Villa La Roseraie, route de Romagnat, 63110 Beaumont.**

Vds Nintendo + 18 K7 + Robot + pistol. + tapis sportif. Poss. Volley, Hockey, Simonkest, DR-Ball, etc. : 3 000 F. **David AMMAR, quartier La Molle, Bt 2, Porte 13, 13130 Berre-l'Étang. Tél. : 42.85.49.62.**

Vds cons. Nintendo + Rob. + Zapper + 5 K7 (1/90, état parf.). Val. : 2 700 F, vendu : 2 000 F. **Julien FRIBAUD, « La Carrière », route de Lectoure, 32100 Condom. Tél. : 62.28.29.99.**

Vds cons. Lynx + 3 jx (TBE). Val. : 2 050 F, vendu : 1 200 F (ss gar.). **Frédéric LE BARZ, 41, rue de Vaux-la-Reine, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.79.03.**

Game Boy, Vds Alleway (casse-brique) : 150 F, Daedalian Opus (puzzle) : 150 F ou 250 F les 2. Urgent ! Ch. okaz ! **Vincent GOIFFON, 2, av. de l'Armée-de-l'Est, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.39.14.34.**

Vds Nintendo + 5 jx : 1 000 F. Vds C64 (clav. seul) + lect. K7 : 500 F. Vds jx NEC. Ch. Megadrive et jx. **Dany GUEDJ, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.99.87.**

Vds jx pour SEGA Master System (Shinobi, Thunder Blade, Wonderboy 1 et 3...) : 200 F pce. **Patrick BORDES-SOULE, cité Mussonville, bât. D, appt. 461, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.68.21.**

Vds jx pour Nintendo : Rush'n Attack (230 F), Zelda 2 (250 F) et Mario + Duck Hunt + Zapper (550 F). **Stéphane VIGUIER, 9, rue Jean-Saulière, 81100 Castres. Tél. : 63.72.26.67.**

Vds Lynx + 4 cart. (gar. 9 mois). Val. : 2 200 F, vendu : 1 800 F. Poss. éch. avec A500 ou MEG. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Vds SEGA 8 b. + 4 jx + man. : 1 000 F. Vds MSX Sanyo + mon. mono. + 2 man. + 3 jx + K7. **Edouard NOLORGUES, 1, avenue de Turenne, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.61.51.**

Vds cons. Nintendo avec K7 et 7 K7 Gradius Section Z, Ghosts'n Goblins Metroïd... **Vincent SALAMAGNE, Carennac, 46110 Vayrac. Tél. : 65.38.62.54.**

Vds interf. permett. brancher cons. ou micro sur TV (pas prise péri.) : 300 F. **Bruno AUBRY, 3, rue des Camélias, 72210 La Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.77.34.47.**

Vds CD-ROM2 NEC + (y's, Red Alert, Final Zone 2, Sup. Darius, Golden Axe) : 2 900 F (ss gar.). **Rémy DESCHAMPS, 136, bd Brune, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.78.63.**

Vds cons. Nintendo + 2 man. + 9 jx + gant (Power Glove) + pisto. (Zapper). Val. : 4 700 F, vds : 2 000 F. **Sylvain CORRODI, 45, rue des Plaideurs, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.65.70.**

Vds SEGA + 14 jx + joy + Phaser et Amstrad 6128 coul. + 40 jx + man. Cobra : 2 500 F. **Sylvie IRVOAS, 96 bis, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 34.81.09.95.**

Vds jx sur NEC PC Engine : Alien Crush, Blue Blink, P-47, Down Load, Barumba, Gunhead 2 + jx Mégadrive. **Mathieu CARRATIER, 15, rue Henri-Dunant, 95580 Margency. Tél. : (16-1) 39.59.39.04.**

Vds Lynx + secteur + 4 jx : Chip's Challenge + California + Blue Light Wing + Guntlet : 1 400 F (état neuf). **Valentin GRANIER, 30, square du Roussillon, 95620 Parmain. Tél. : (16-1) 34.73.20.36.**

Vds cart. SEGA After Burner, Shinobi, Battle out Run, à saisir : 967 F (exc. état). val. : 987 F. **Cyril THIERRY, Lot. n° 5, Le Bourg Coulgens, 16560 Tourriers. Tél. : 45.63.92.22.**

Vds SEGA 16 b. + 5 jx + 2 joys (DJ-boy + Soccer, etc.) ou éch. contre sup. Grafx avec 3 jx. **Olivier ZERARI, Cité des Francs-Moisins, Bt 1, esc. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.97.69.**

Offre sur Megadrive : Vds 5 jx : 1 000 F (sur cons. jap.) dont : Ghouls'n Ghost, etc.). **Romain JARRY. Tél. : 78.64.13.79.**

Vds SEGA 8 b. + Phaser + lun. 3D : 1 000 F. Jx : 200 F chq. 21 jx dispo. **Guillaume JAMET, quartier Cnèbe-Cœur, 83690 Tourtour. Tél. : 94.70.56.39.**

Vds PC Engine + joypad + 4 jx (état neuf). Val. : 2 600 F, vendu : 1 800 F. **Hubert MARTIN, 50, av. Pierre-Mendès-France, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.89.29.**

Vds pour SEGA 8 bts (Altered Beast, Out Run, Dead Angle, Scramble Spirit, Time Soldiers, Lord), 180 F, port comp. **Laurent GUÉRIN, 13, rue de Paris, 68220 Attenshwiler. Tél. : 89.68.71.88.**

Vds 28 jx sur SEGA 8 b. dont ttes les news + control stick à infra-rouge : 100 à 200 F. **Éric CHAUPLANNAZ, 7, rue Bartélémie-Thymonier, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.79.58.**

Vds SEGA 8 b. + pisto. + lun. 3D + 13 sup. jx ach. : 5 800 F, px à déb. **Florent BLANCHET, 3, avenue du Clos-Toutain, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.95.04.61 (18 h).**

Vds Nintendo + NES Adv. + pisto. + 18 jx : Castelvania II, Mario 1 et 2 + Zelda 1 et 2, etc... : 2 500 F ou sép. **Martin DE ROUVRAY, 14, rue Mirabeau, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.22.61.**

Vds SEGA 8 b. (TBE) avec 2 sticks et 9 jx (Dble Dragon, Shinobi, Out Run). Val. : 3 500 F, cédé : 2 000 F. **Fabien FAUGERE, 3, rue de Ségur, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.95.00.30.**

Vds Lynx + 6 jx (Slime, Blue Light, Electro, etc.) ss gar. : 2 300 F. Vds cart. vidéopac 30 F l'1. **Olivier BIETRY, 7, avenue de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Vds cons. Megadrive fr. (ss gar.) + 8 jx + man. Cédé : 2 500 F. **Cedric BOUILLER, 30, rue du Jardin-Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds SEGA Master System + 3 jx (Kenseiden, Powerstrike, Rampage) : 1 000 F. **Nicolas DOURNEAU, 46, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.65.16.**

Vds sur NEC : Hellexplorer, Barumba F1 Circus, Dieharo neuf ou éch. cons. CBS Track-Ball /adapt. Atari + 11 K7, TBE. **Pascal VENTAX, 96, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.**

Vds NEC PC Engine Coregrafx, peu servi (TBE) : 990 F. **Fabrice ARZENO, 5, rue Jeanne-d'Arc, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.90.46 (ap. 18 h).**

Vds NEC PC Engine (ss gar.) + 2 joys + 5 jx : 1 600 F. Vds mon. Phillips : 750 F. **Jérôme MARTIN, 12, avenue du Belvédère, 42170 Saint-Just-Saint-Rambert. Tél. : 77.36.73.54.**

Vds cons. Lynx avec 6 jx (Surf, BMX, Skate, Footbag, Gauntlet, Gates of Zendocon) : 1 300 F. **Mickaël BUROU, 3, bis, bd de la Saussaye, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.41.04.32.**

Vds SEGA 8 b. + Altered Beast + Gallaxy Force + Kungfund + Speedking + pistol. + 2 joypad ou éch. contre MD. Urgent. **Fabrice ROLLAND, 2e div. Seconde 3, EPA, BP 33, 38530 Saint-Ismier.**

Urgent ! Vds Lynx + 7 cart. jx + accus + chargeur (gar. 6 mois) : 2 400 F. **Guillaume CHAVANON, 15, quai Paul-Doumer, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.16.14.**

Vds SEGA 8 b. + 15 jx (Alex Kid 4, Prowrestling, Double-Dragron, Vigilant, etc...). Val. : 5 290 F, cédé : 3 180 F. **Dong-Minh LY (TANG), 2, allée de la Marseillaise, 93270 Sevran (région parisienne si possible).**

Vds Megadrive fr. + Shinobi + Mystic Defender + Altered Beast + Ghouls'n Ghosts + Eswat (import, 7/11/1990) (TBE). Val. : 3 347 F, vendu : 2 800 F. **GERALD. Tél. : (16-1) 48.40.75.52 (ap. 18 h).**

Vds SEGA Master System + Control Stick + Rapid Fire + pisto. + 7 jx (Dble Dragon) : 2 000 F. **Sébastien BARY, 6, rue A.-Prachay, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.17.15.**

Vds Nintendo + 10 jx (Mario 2, etc.) + man. autofire Ralemakour. Val. : 4 000 F, vendu : 1 820 F. **Christophe BELLARD, 120 bis, rue Pierre-Brossolette, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.91.91.**

Vds Nintendo 8 b. + zapper + NES adv. + minitel. : 1 000 F. 15 jx (Turtle, Skate or Die) : 200 à 250 F. Le tt 4 000 F, à déb. **Fabien LECOMTE, 101 bis, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 60.19.09.88.**

Stop ! Donne cons. SEGA, si vous achetez 8 jx (Out Run, Altered Beast, Chasehq, Afterburner...) : 1 500 F. **Franck POIDVIN, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.34.86.**

Vds cons. Nintendo + pisto. + Mario 1 + Duck Hunt : 500 F. Zelda 1 et 2, Simon's Quest : 175 F. **Damien DURANTON, 21, avenue de Tourville, Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38.**

Vds cons. SEGA + Control-Stick + 22 jx (Shinobi, Afterburner, Rastan, Alexkidd, Tennisace, Out Run, etc.) : 3 000 F. **Stéphane LUCAS, 36, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.46.15.**

Jx pour Game-Boy et jx SEGA 8 b. Ach., vds, éch., VSD PC NEC. **Marc MAZEAUD, 28, bd Bois-le-Prêtre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.11.62.**

Vds SEGA M-System, 7 jx, cons. (7 mois), jx (TBE). **Vincent EUVRARD, 14, rue Gérard-Machet, 81100 Castres. Tél. : 63.59.98.92 (ap. 19 h).**

Vds cons. Lynx (9/90) + Comlynx + bloc alim. + California Games : 1 250 F. Vds sur SEGA 8 b. Rtype, Shinobi : 150 F chq. **Yann THIRIAU, 56, rue de Corse, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.58.30.**

Vds Nintendo (TBE), 12 jx + Robot + 2 man. + Nesmax : 7 000 F, vendu : 2 000 F ou éch. jx contre Tetris Important. **Bertrand GUÉGAN, La Mothe de Mont, 33230 Coutras. Tél. : 57.49.12.36.**

Vds jx sur NEC PC-Engine : sup. Volleyball, Superstar Soldier Grandjort, Tiger Heli. : 250 F pce. **Damien GALLOT, 10, rue Marcel-Pagnol, 06100 Nice. Tél. : 93.51.84.09.**

Vds cons. Nintendo de luxe + 7 jx + nbses revues, poss. vente sép., le tt : 2 000 F. **Cedric MESTRE, 18, square des Copains-d'abord, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : (16-1) 60.70.59.97.**

Vds cons. Atari 2600 + 3 man. + 7 jx. Val. : 1 400 F, vds 600 F. **Nicolas CARTOUX, Les Charmettes, 70, rue Callelongue, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.28.64.**

Vds cons. NEC PC-Engine (août) + 1 jeu Shinobi : 1 000 F. **Alexandre DAMOUR, 25, rue Olivier-de-Clisson, 56400 Auray. Tél. : 97.24.04.36.**

Vds Sup. Mario Bros 1 pour cons. jx Nintendo : 200 F. **Sylvain CHAUVET, rue de Serre, 25115 Pouilley-les-Vignes. Tél. : 81.55.41.98.**

Vds SEGA 8 b. orig. : 500 F, 8 jx (1 ega : 120 F, 2 ega : 160 F) ou le tt 1 300 F, à déb. Liste par tél. **Cyril HOUSSIN, 4, place de la Porte-de-Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.45.67.**

Vds cons. Nintendo + robot + NES Adv. + pisto. + 12 jx. Val. : 5 800 F, vendu 2 000 F (TBE). **Aurélien RABOISSON, 151-1, avenue Jean-Jaurès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.78.15.**

Vds cons. Nintendo TBE + 16 sup. jx (Batman, Mega-Man, SMB1, SMB2, Zelda 1 et Zelda 2 : 3 100 F. **Éric PANI, 52, av. Gabriel-Péri, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.90.56.48.**

Vds Nintendo cons. (BE) + 5 t. b. jx (Punch out, Zelda...). Val. : 2 200 F, vendu : 950 F. **Johann BARANES, 43, rue des Petites-Écuries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.24.80.24.**

Sur NEC : vds ou éch. Heavy Unit uniq. contre Word Court Tennis ou contre Final Lap Twin. **Michaël FRANÇOIS, 32, rue Mario-Capra, apt 60, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.39.26.**

Vds SEGA 16 bits + 4 jx news (le tt gar., 6/91). Px t. int. **Romain REQUENA, 26, rue de la République, 17110 Saint-Georges de Didonne. Tél. : 46.05.40.68.**

Vds Ghouls'n Ghosts, Rambo 3, Super Hang on sur Megadrive : 500 F les 3, 200 F l'un ! (ou éch.). **Thomas DUBOURG, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.**

PETITES ANNONCES

Vds cons. SEGA 8 bits + phaser + 13 jx (Golden axe, Out Run, After Burner...). Val. : 3 757 F, vendu : 2 500 F. **Jérôme LAUNAY, 4, route de Montgerval, 35520 Montreuil-le-Gast. Tél. : 99.68.97.18.**

Vds Nintendo + 10 K7 Batman, Turtles, Wrestlemani, Top Gun + zapper + revue + man. infrared : 2 000 F. **Julien MAILLARD, Essert, 89270 Vermenton. Tél. : 86.81.51.60.**

Vds SEGA + Rapid Fire + 3 jx : 800 F. **François TRAN, 93270. Tél. : (16-1) 43.84.68.62.**

Vds pour SEGA 16 b. (Mystic, Defender, Ghouls'n Ghost, Truxton), 250 F chq, 450 F les 2, 600 F les 3. **Charles TARANCON, 107, lot Les Clausades, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.28.53.**

Vds SEGA 8 bits + 7 jx + 2 man. + lun. 3D + Rapid Fire. Val. : 2 820 F, vendu : 1 300 F, à déb. **Franck BOYER, 11, villa Cour-Creuse, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.62.61.71.**

Vds cons. SEGA + 3 jx : 690 F ou 7 jx : 1 190 F, poss. ach. jx : 100 F l'un. **Julien MICELI, 22, avenue des Micocouliers, 13960 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.45.46.78.**

Vds cons. port. Gameboy avec 4 jx : 950 F, vente non sép. Vds Rastan II et Phélios Megadrive. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds cons. SEGA + 11 jx (Ilexkidd 1, 2, Londopthenmond, Tunder Blade...) + joy. Val. : 4 000 F, vendu : 1 800 F. **Corinne HUGONET, 19, rue Poncelet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.18.02.**

Vds SEGA + jx (Zillion, Wonder boy, Teddy boy, Out Run, Ghost House) : 1 000 F. **Jean-Michel DE FILIPPI, 10, av. Castellane, 06100 Nice. Tél. : 93.51.56.26.**

Vds SEGA + 8 jx (Miracle warriors, Out Run, Shinobi, etc.) + Light Phaser + Control Stick : sacrifié : 800 F ! ! ! **Nicolas BASTIDE, 69, résidence Le Revernay, rue François-Ducarouge, 71160 Digoin.**

Vds PC-Engine + 6 jx : 1 000 F. Lynx + 3 jx : 800 F. Urgent. Vds Amiga 500 + imp. 120P : 2 800 F. **Bruno VANNIER, 29, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.02.43.**

Vds SEGA (TBE, gar. 4 mois). Val. : 990 F, cédé : 559 F + nbx sup. jx Shinobi, Doub.-Dragon, Rastan... : 185 F chq. **Guillaume BESQUES, avenue de la Plateforme, 47220 Astaffort. Tél. : 53.67.17.32.**

Vds cons. SEGA + jx + 2 man. (le tt TBE) : 1 000 F. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Vds cons. NEC PC-Engine avec 10 jx tripleur + carte Shoot Again (27/12/89) : 2 500 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel-Fauré, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.29.18.**

Vds (Dynamite Dux, American Pro Football, Rocky : 140 F sur SEGA Master syst. **David LASSALLE, 14, rue Louis-Braille, 37000 Tours. Tél. : 47.64.19.14.**

Vds Supergraphx de NEC + 6 jx dont 3 jx SG + 3 PC1. Sacrifié : 3 500 F. **Xaier FLOURY, 4, square Alboni, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.01.21. ap. 18 h.**

Vds cons. Nintendo + 9 jx + pisto. + le gant (Power Glove). Val. : 4 790 F, vendu : 2 000 F. **Sylvain CORRODI, 45, rue des Plaideurs, 92000 Nanterre (région parisienne). Tél. : (16-1) 42.04.65.70.**

Vds cons. Nintendo + 5 jx (Mario 1 et 2, Zelda, Life Force, Ghost'n Goblins). Val. : 2 460 F, vendu 1 200 F. **David IMBAULT, 50, rue des Essarts, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.57.07.62.**

Vds SEGA 8 bits + pisto. + 2 man. (dt 1 quickshot) + 15 cart. TBE avec emb. : 2 400 F. **Michel ZEDDE, 20, rue Lacordaire, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.81.42.**

Vds Wataru, Heavy Unit, Strange Zone pour 130 F (PC-Engine) + jx SEGA 8 bits : 100 F. Éch. jx pour Gameboy. **Freddy CHELLAOUI, 101, rue Jean-Jaurès, 94120 Fontenay (région parisienne). Tél. : (16-1) 48.73.31.70.**

Vds Nintendo + 10 jx + 2 man. (Mario 1, 2, Top Gun, Mega Man, Rygart Rush'n Attack), TBE : 1 600 F. 1 j : 200 F. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Mega ST1 (TBE, oct. 89) + mon. mono. SM124 + 2 joys + nbx log. : util. PAO, jx... : 3 600 F ! ! **Denis ROUSSELET, 9, rue Anatole-France, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 45.21.06.44.**

Vds cons. Nintendo (TBE) + 8 jx (Rushn'Attack, Zelda 2...). Val. : 3 000 F, vendu : 1 300 F ou éch. cont. NEC. **Samir AOUCHICHE, 29, rue Méderic-Ville, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.00.01 (ap. 17 h).**

Warning ! ! ! Vds cons. SEGA Megadrive + man. + 5 jx + transfo. : 2 500 F. **Gwendal FEUILLET, 59, rue Saint-Antoine, 75004 Paris IV. Tél. : (16-1) 48.04.37.62 (ap. 20 h).**

Vds cons. Lynx + 4 jx (gar. 8 mois). Val. 2 800 F, vendu : 1 200 F. **Julien VICQ, 18, rue du Four, Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.42.64.**

Vds Lynx + Cal Games + Blue Light + Electrocop + Gautlet + Zendocon + Chip Challenge + Klax + Slime World. TBE : 1 600 F. **Julien Moran. Tél. : 31.21.19.04.**

Vds jx SEGA : B. Night Mare, Tennis, Ace, Spell caster : 100 F chq + mon. Amstrad TBE + joy : 700 F. **Vincent BATON, 56, avenue du Général-de-Gaulle, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.61.27.**

Vds cons. SEGA M.S. + 8 jx dont R-Type, Space Harrier, Wonder Boy... Px avantageux (+ Control Stick). **Isabelle GABEN, La Besse, 12800 Naucelle. Tél. : 65.47.00.66.**

Vds SEGA 8 bits + Wonder Boy 3 + Lord of the Sword + Goldenaxe + Basketball + Nightmare + Mang-On : 500 F. **Alexandre DIWOUX, 12, Le Vendôme, bd de La Fouragère, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.01.70.**

Vds SEGA Master System (1989) BE, avec 6 jx : After B. Out Run, Altered, S.Tennis..., px à déb. **Lionel LEVY-BLANCHARD, 164, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.10.86.**

Vds cons. NEC 1 et nbx jx + stick XE1 PC + anciens jx Nintendo + 2 jx SEGA 16 bits, Merci. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds SEGA 8 bits + Hang-On et Spellcaster + codes et trucs pour Spellcaster : 400 F le tt. Salut ! **Jérôme CORON, 19, rue Keller, Paris. Tél. : (16-1) 43.57.88.92.**

Vds jx Nintendo (Urban Champion), 100 F (Trojan), 200 F. **Olivier CHARUEL, 16, rue Sadi-Carnot, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.23.79 (ap. 19 h).**

Super offre ! Vds cons. jx Atari 2600 + 24 K7 : val. : 4 400 F, vendu : 2 000 F. **Nicolas MARLÉ, route de Tincourt, Villers-sous-Châtillon 51700 Dormans. Tél. : 26.58.07.03.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 6 jx (Altered Beast, Out Run,...) BE : 1 200 F, urgent ! **Frédéric MARROT, 6, bd Branly, 21300 Chenôve. Tél. : 80.52.38.15.**

Salut ! Vds jx sur SEGA 8 bits (pas cher). Ach. jx sur Lynx. Intéressé ? Oui ! Appelez-moi vite. **Laurent COPPIN, 29, rue du Léman, 78990 Élancourt. Tél. : (16-1) 30.50.26.46 (18 h).**

Vds cons. SEGA + 6 jx (hits) + pisto. + Speed King : 1 550 F. Val. : 2 900 F. **Christophe COMBE, 11, résidence Pablo-Picasso, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 40.84.03.52 (ap. 18 h).**

Vds sur Nintendo : Zelda 2, Goonies 2, SMB 2, Mega Man : 235 F et TMHT à 300 F ou les 5 : 1 060 F. **Frédéric HATAT, 1, rue Jean-Pierre-Melville, 51100 Reims. Tél. : 26.36.19.56 (ap. 19 h).**

Vds Discman Megabass + sac (1200), spots 6 + 3 + 3 : 800 F, Megadrive (1000), table mixage 5 in 2 out (500), jeux, ST... **Gregory QUICKE, 86 bis, bd de Latour-Maubourg, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.68.40.**

Vds jx SEGA (Phantasy Star, Great, Football et Basketball, Pro Wrestling) : 360 F. Super non ! **Guillaume FECAN, 103, rue Louis-Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 42.70.47.14.**

Vds NES Nintendo (TBE) + 8 jx (Tetris, Batman, SM2...) + NES Adv. : 2 000 F (ens. ou sép.). **Romain PITOY, résidence Grazailles-les-Pins, 15, rue Buffon, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.35.91.**

Vds CD ROM2 pour NEC PC-Engine + 5 lasers, Final Zone 2, Red Alert : 3 500 F. **Damien FALIPH, 211, rue Paul-Éluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35 (W-E).**

Vds pour Megadrive (250 F pce) Golden Axe, Ghouls'n Ghosts, Djboy, Soccer, Shinobi. **Stéphane DERLANGE, 25, avenue Patton, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.20.71.**

Vds cons. SEGA (BE), 8 bits + 6 jx (dont Golden Axe, R-Type), le tt 1 600 F. **Arnaud GUERET, 12, rue du Montois, Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.67.01 (ap. 17 h).**

Vds cons. Nintendo + man. NES Adv. + 11 jx (Super Mario 1 et 2, Gradius, Tennis), le tt : 2 000 F. **Hervé RUFFINE, 5, rue Fulton, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.30.43.**

Vds CD ROM NEC + 2 jx : Y's et Sude Arms Special : 2 500 F ou éch. contre 1 jeu NEO-GEO. et man. NEO-GEO. **Antoine PELTIER, Appt 5, 25, allée de la Belle-au-Bois, 74120 Megève. Tél. : 50.58.73.93.**

Vds cons. Mattel + 7 cart. : 500 F. Vds jx K7 CPC 464 : 25 F la K7 orig. (Barbarian II, Soleil Noir...). **Christophe AICESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds cons. NEC + 2 jx (R-Type + Vigilante) ! 1 350 F (excel. état). **Emmanuel QUENTRIC, 16, bd Franklin-Roosevelt, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.42.25. (ap. 17 h).**

Vds SEGA jx. Vds cons. SEGA + 5 jx (Out Run, Space Warrior, etc.) : 1 900 F, à déb. **Jean-Christophe NOMIS, 23, rue du Grand-Orme, 91750 Champceuil. Tél. : 64.99.75.01.**

Vds Supergrafx de NEC + ses 3 jx (le tt TBE) + dbleur et 2 joys : 3 000 F. **Fabrice ALLEGRE, 7, rue d'Arthelon, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.03.29.**

Vds SEGA + 2 man. + pisto. + 8 jx + Tilts (le tt BE). Val. : 3 350 F. Faire offre. Urgent ! **Sylvain MATLY, 167, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.05.88.**

Affaire du mois ! Vds SEGA Master Système + 2 man. + pisto. + 3 jx (ss gar. 1 an) : 1 000 F. **Thomas FROINOVICI, 5, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.32.61.**

Vds 2 cons. Lynx (ss gar.) + 2 jx Californ. + Blue Light : 1 200 F pour une, à déb. **Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.**

Vds SEGA 8 b + man. + nbx Tilt + 20 jx (Out Run, Thunder Blade, Alexkio, etc.). Val. : 6 500 F, vendu 3 000 F. **Éric GEFFROY, Champtenoigt, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.34.69.**

Vds Nintendo luxe : 850 F ou sép. Vds 17 jx : 210 F. Nes Max : 200 F, Nes Adv. ou sans fil : 230 F. **Romain RABILLARD, 2 bis, route de Rambouillet, 78120 Vieille-Église. Tél. : (16-1) 30.41.09.36 (après 18 h).**

Vds cons. NEC + adapt. coul. + R-Type + Legendary Axe + Ninja Warriors (le tt TBE) : 2 500 F. **Jean-Christophe QUINTERNET, 13 bis, quai Maurice-Berteaux, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 34.51.93.06.**

Vds cons. SEGA Master System + Light Phaser + 14 jx (TBE) : 1 500 F. **Julien WIEBER, 3 A, rue de la Poste, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.13.74.**

Vds Nintendo + pisto. + 9 jx (Marios I et II, Solomon'Key, Icarus, Life Force, Tetris...) : 2 400 F. **Alexis CHAFFOTTE, 122, boulevard de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.26.06.**

Vds cons. SEGA + phaser Rapid Fire, 5 K7 : 1 500 F. **Richard LECLERC, 16, bld Jacques-Cassone, Saint-Henri, 13016 Marseille. Tél. : 91.03.73.37.**

Vds SEGA 16 bits + 3 jx, PC DD 20 m. lect. 3 1/2, 5 1/4 int. NF sans écran, LT 3 1/2 Amiga. Les 3 à déb. ! **Stéphane NICOL, 881 av. du Mal-Leclerc, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.76.56 (ap. 20 h).**

Vds 17 jx Nintendo px sacrifié : 170 F chq (Airwolf Punch Out, SMB 1 et 2, Gradius RCProam, Zelda...). **Ivan FAYIERES, 122, rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Vds SEGA 8 bits + 5 jx (WB3, Psychofox, Baseball...) TBE. Coffret + cat. Val. : 2 199 F, vendu 1 300 F. **Ludovic ANDRÉ, 12 bis, avenue de l'Éperonnière, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.04.88.**

Vds sur Angers : jx Nintendo, Airwolf, Kunfu Fun, Mach Rider, Gun Smoke, Master Chu 8 Drunkard Hu : 1 000 F. **THIERRY, Angers. Tél. : 41.44.15.03 (20 h à 21 h).**

Vds ZX Spectrum + 2 128 K + joy + env. 200 jx + multif. one. Le tt TBE : 1 700 F. **Alain LAMEAU, 12, rue des Roussoirs à Épreux, 45480 Outarville. Tél. : 38.39.52.62.**

Vds jx SEGA 150 F, R-Type, Psychofox, Cloudmaster : 100 F, Sosfant : 75 F, Golvellius. **Karim EL BOUZAKRAOUI, cité du Nord, bât. B, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.44.99.**

Vds Megadrive + 5 jx + 2 joy. Vds NEC PC + 10 jx + 2 joys. Vds mon. coul. Atari. Vds Lynx + 3 jx. Px à déb. **Arnaud SUISSA, 111, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.15.86.**

Vds jx SEGA (Golden Axe, Zillion 2, Shinobi, Tennis, Ace, etc.) : entre 150 et 175 F. Cons. SEGA : 450 F. **Yannick KOPEC, 6, place du Général-Leclerc, 77570 Château-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.38.20.**

Vds cons. NEC Coregrafx neuve + 5 jx + dbleur joypad. Val. : 3 000 F, vendu 2 000 F. **Jérôme LEROY, 21, route de Monthety, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.77.29.**

Vds SEGA 8 b. + 12 jx (Shinobi, altered beast, Enseiden, Space Marrier...) : 1 300 F avec 4 man. **Laurent LESAGE, 14, rue Dumas, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.21.43.63.**

Vds SEGA 8 bits + 13 jx + pisto. : 1 200 F. Vds Nintendo + 5 jx (gar. 10 mois) : 1 300 F. **Frédéric CHEMINAT, 6, rue de Blanzy, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.08.22.**

Vds Megadrive (gar.) + 3 jx : 1 800 F. **Didier TERNOIS, 35, rue de La Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.06.07. (ap. 19 h).**

Vds jx Nintendo : Dragon Ball, Sup. Mario B2, Zelda, Castelvania I et II, 250 F pce. Éch. poss. **Lee SESANNE, Chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43. (ap. 18 h).**

Vds cons. Nintendo + Zelda 1 et Zelda 2, Sup. Mario 1 et 2 et Life Force : 1 300 F. **Romuald BIANCONI, 42, impasse des Peupliers, 79000 Niort. Tél. : 49.24.05.07.**

Vds jx SEGA 16 titres de 50 à 200 F (RType, lord of Sword, Ninja, etc.), Light Phaser + cart. : 230 F. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds cons. NEC PC-Engine + 10 jx (Bloody Wolf, Pckid), le tt TBE : 2 100 F + man. **Jean-François FORZENIGO, 102, rue de Quintin, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.01.72.28.**

Vds ou éch. jx SEGA (Zillion 2, Rampage, Kenseiden...). Ch. Wonder Boy II, III...). **Cyrille RAICOVITCH, 80, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.10.24.**

Vds cons. SEGA + 5 jx (Out Run, Space Warrior, etc.). Val. : 3 260 F, vendu : 1 990 F ou éch. cont. STF. **Jean-Christophe NOMIS, 23, rue du Grand-Orme, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.75.01.**

Vds cons. NEC + 11 jx ! (état neuf) : 1 800 F (avec boîtier audio-vidéo plus) cause études. **Olivier PENIN, 40, rue Germain-Delebecque, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.67.47.**

Vds cons. Nintendo + robot + pisto. ss gar. avec 4 jx (Rygar, Zelda, etc.), sacrifiée à 1 200 F. **Raphaël TOUZE, Le Galion B, avenue du Port-de-Plaisance, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.36.93. (ap. 17 h).**

Vds cons. Lynx + 7 jx : 2 200 F (val. : 3 200 F), ss gar. 9 mois ! ! Vds DK orig. Amstrad bas px. **André OERTEL, 48-50, rue des Grandes-Arcades, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.95.37.**

Vds K7 Nintendo (Ikari Warriors) : 200 F, (Rygar) : 200 F, (Salomon) Key) : 250 F, (Foot, Folley, Urban Champion) : 230 F. **Hervé LUPATELLI, 410, rue Stalingrad, Vomeppe. Tél. : 76.50.09.30.**

Vds cons. Nintendo + Mario 1 : 600 F + 11 jx (Zelda 1, 2, Robowarior, Metal Gear, etc.) : 200 F l'un ou 2 000 F le tt. **David OGIER, 2, rue du Moulin-de-Senlis, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.61.94.**

Vds SEGA 8 b. + 3D + Rapid Fire + Control Stick + 17 jx. Val. : 5 138 F, vendu : 3 500 F ou éch. contre Megadrive + 5 jx. **Pierre RIPANI, 105, av. Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.86.22.**

Vds ou éch. jx SEGA (Basketball NG, Altered Beast, Shinobi, Double-Dragon), 1 jeu, 195 F, Ultima IV : 230 F. **Nicolas GIRAUDEAU, 52, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.18.78.**

Vds sur Gameboy North Star + Urtles Ninja, Tetris : 100 F chq ou 250 F les 3 avec bte et not. **Laurent KHOURI, 77 bis, av. Pierre-Larousse, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 47.35.89.69.**

Vds cons. NEC Coregrapfx + Barumba + man. (avec bte) : 990 F (9/90). **Maxime CHARBONNEL, 32, rue Saint-Louis, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.49.97. (14 h-18 h).**

Vds cons. Nintendo + 5 jx (Dragon Ball, Rygar, etc.) : 1 490 F, + cons. Lynx + 6 jx : 850 F. Urgent ! **Arthur JEGIER, 18, allée Camille-Flammarion, 45100 Orléans-La-Source. Tél. : 38.69.36.27.**

Vds cons. SEGA Super syst. + Y's + Space Warrior 3D + After Burner + Transbot + Missi Def. 3D : 1 600 F. **Guillaume DAVID, 4, parc du Carrouge, 77230 Saint-Mard. Tél. : (16-1) 60.03.09.22.**

Vds cons. Nintendo + 11 K7 : 2 000 F + man. + notice pour jx. **Grégory PETITGARS, 23, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.52.61.**

Vds jx SEGA 8 bit : Out-Run, Double Dragon, Altered Beast, After Burner, Time Soldiers, Black Belt, 200 F pce. **Franck GENEVOIX, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.60.96.43.**

Vds Kid Icarus, Gradius, Ghouls & Gh. Metroid, Excit Bike, Slalom, Tiellimberad Racer, Goonies, C. Vania, Trojan : 200 F chaque jeux, 300 F pour 2 jeux, à bientôt. **Cédric ou Stéphane QUIDET, 25, rue du Chiendent, 78112 Fourqueux. Tél. : 39.73.07.86.**

Vds Megadrive (jap.) (7/90) + 7 jx + joyspad (Golden Axe, Altered Beast, G & G, etc.) : 3 000 F. **Sébastien YVON, 32, chemin de l'Orme-Aigu, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.03.81.**

Vds cons. Nintendo + NES Adv. + 15 K7 : 3 900 F. **Cyril GASQUET, La Vallée Bleue, 36400 La Châtre Saint-Chartier. Tél. : 54.31.01.91.**

Vds Nintendo + robot + pisto. + 2 man. et 7 jx (1 an) : 2 500 F. Vds Zelda 1 et 2. **Olivier GILLE, 1B, allée de Londres, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.55.94.55.**

Vds cons. jx CBS + 4 jx + 2 man. + prise pér. et transfo. Acheté 1 300 F, vendu 590 F. **Sébastien LE-TALBODEC, 5, rue de Bourgogne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.05.59.**

Vds cons. SEGA 8 b + lun. + 9 jx, Golden Axe, Soccer, Ys, American Basballe, California Games : 1 500 F. **Paulo DA SILVA, rés. Atois C 115, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : (16-1) 64.34.45.62.**

Vds SEGA 8 b + 10 jx : 1 500 F. Cons. Nintendo + 2 jx : 1 000 F. **Jérôme LOURENCO, 16, avenue Voltaire, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.14.59.**

Vds cons. SEGA 8 b + 4 jx + Light-Phaser : 1 500 F (Shinobi-Thunderblade, Spy vs Spy, Missile def.). Stéphane BRUZEAU, 25, rue Jeanne-d'Arc, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.50.24.99.

Vds cons. SEGA + 2 man. + opé. Wolf + Psycho Fox + Hang on TBE (1 an). Val. : 1 400 F, cédé : 800 F (port comp.). Julien GOMEZ, 113, avenue des Thermes, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.94.36.

Vds cons. SEGA MS comp. + 2 man. + 1 Rapid Fire + 7 jx : Wond, Boy III, Shinobi... (le tt TBE, emb. orig.) : 2 000 F. Aurélien NAUDET, 30, rue Guillaume-Apollinaire, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.30.38.40.

Vds cons. Nintendo + 2 man. + 3 jx récents + revues. Val. : 1 500 F, vendu : 790 F. Jean-Baptiste GODEAU, 8, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.04.59.

Vds Nintendo + (Super Mario 2, Pro-Am, Ice Hockey) : 800 F et Amstrad 464 + 30 jx 1 500 F, à déb. Yohann BECQUET, 10, rue de la République, 59490 Somain. Tél. : 27.90.68.98.

Vds SEGA + 2 man. + pisto. + 5 jx dont Hang On, Bomber Raid. Val. : 2 000 F, vds : 1 100 F. Laurent DENISE, 21, bd Suchet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.79.74.

Vds cons. Nintendo : 400 F ou 525 F avec Mario Bros. Poss. 36 jx : 400 F les 2, 550 F les 3. Gaëtan DESOUTTER, La Cochinais, 44260 Malville. Tél. : 40.56.47.45.

Vds cons. SEGA 8 b. : 500 F + 2 man. Quick Shot. Vds nbx softs (R-Type, Rocky...) : 50 à 120 F. Cyril FLEURY, 4, rue de l'Église, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.15.45.

Vds sur Nintendo : Mégaman + man. infrarouge. Val. : 780 F, vendu 400 F. Poss. éch. cart. Gérald DIRAT, 3, square Jean-Jaurès, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.81.90.10.

Vds cons. Nintendo avec 4 jx : Link Soccer Tennis Super Mario Bros. Px à déb. (12/89). Grégory BEAUDOUX, 4, place de la Porte-de-Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.83.53.

Vds cons. Nintendo + robot + pisto. + 4 jx : Rygar, Zelda 1. Val. : 2 340 F. Parfait état, 1 100 F seulement. Raphaël TOUZE, Le Galion B, avenue du Port-de-Plaisance, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.36.93.

Vds Megadrive (gar. 5 mois), 10 jx Myst. Def., Ghouls, Shin, Hellfire, finblow, Rambo 3, Forgworld, etc. : 4 000 F. Xavier SAGATOVA, 22, rue Courteline, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.96.60.

Vds SEGA 8 b. + 3 joy + 14 jx (R-Type...) : 2 400 F ou vente séparée. Mikaël CLÉMENT, 6, rue Alexopoulos, École Frédéric-Gaillardet, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.14.26.94.

Vds Kid Icarus (Nintendo) : 230 F. Vds revues (Tilt, Joystick, Micro-News, Génération 4) : 12 F chq ! Philippe PIOLAT, « La Noe-Guy », 44390 Nort-sur-Erdre. Tél. : 40.72.22.02.

Vds ou éch. jx NEC (Vigilante, Heavy Unit, P-47, Wonderboy 2), le tt TBE. Rapidité ass. Marc HOEL, 1, rue Rochecourbon, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.73.48.

Vds jx SEGA (Gollvelius, Lord Sword, Thunder B). Ach. Spell Cagter S.M. 6P, Alt. Beast. Poss. éch. David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92. (ap. 17 h 30).

Vds pour PC-Engine, Tiger Road : 275 F, space Harrier : 250 F, Energy : 270 F, Paranoïa : 250 F. David JOHANNY, 48, rue de la Charité, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.37.52.

Vds jeu SEGA 8 bits, Goldenaxe : 190 F (4/89, exc. état). Nicolas LECOCQ, 41, hameau des Fontaines-Saint-Maximin, La Sainte-Baume. Tél. : 94.59.44.78.

Vds cons. SEGA 8 b. TBE + 7 jx (Psycho Fox, Vigilante, Shinobi...), le tt : 1 390 F au lieu de 1 990 F. Grégoire DUPONT, 50, rue Denfert-Rochereau, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.38.81.

Vds jx Nintendo : Ikari, Catelvania, Metroïd, Gradius, etc. (état neuf, px bas), éch. poss. Damien DESQUIENS, Les 3-Rivières, A2, rue Janvier-Passero, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.18.93.

Vds SEGA 8 b. + 2 jx + Control Stick : 600 F et 4 jx : 130 F chq ou le tt : 1 000 F. Jérôme BIERNACKI, 20, avenue du Hameau-des-Rouas, 91150 Étampes. Tél. : 64.94.44.66.

Vds cons. SEGA Light Phaser + 4 man. + 13 jx hyper démeents (Shinobi, Altered Beast, Dragon...). Emmanuel SIEGEL, 88 A, rue Henri-Barbusse, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.91.50.

Vds Gameboy + 7 jx (sup. Mario, Castelvania, Nemesis, Tetris...) + écouteurs stéréo : 1 000 F. Pierre LANREZAC, 51, avenue Foch, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.89.15.

Vds 8 K7 cons. SEGA, 1/3 du px : Rambo III, Shinobi, Rocky, Ganster Town, After Burner, Secret Command... Hervé BRACOUD, 17, quai Frédéric-Mistral, 38200 Vienne. Tél. : 74.53.03.58.

Vds ou éch. sur NEC : Tiger Heli, Super Darius (CD), Peusl Crush. Éch. jx sur Gameboy. Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.62.83.

Vds cons. Mattel + 16 jx avec en prime ordi. TO7-70 + 9 jx orig. : 2 500 F à déb. Rep. ass. Laurent VADKERTI, 7, rue Dorian, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.63.79.

Vds cons. Nintendo + 8 jx + pisto., val. : 3 050 F, cédé : 1 950 F. Poss. vent. sép. Marc ATALLAH, 24, avenue Condorcet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.44.04.02.

Vds cons. Nintendo + 6 jx (Mario, Top Gun...) + revues : 1 500 F. Merci. Vincent LEJEUNE, 32g, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.09.28.16. (ap. 17 h 30).

Vds Megadrive + 6 jx, px à déb. Ch. Basket, Dondokodon, Done Sport, Golf, ach. ou éch. poss. sur NEC. Pierre CANCIA, Région Lyon. Tél. : 78.64.89.69.

Vds Nintendo + robot + zapper + 2 man. + NES adv. + 34 jx + tapis jx : 3 000 F. Philippe SADATIAN, 6, rue d'Issy, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.16.15.

Vds pour NEC : Naxat Open, Ninja spirit, Hell Explorer, Red Alert, Ys, Side Arms, Cobra... Vincent LHEUR, 19 bis, avenue Aristide-Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.40.71.

Vds Lynx + cal. Game + Gate of Zend + Blue Light (ss gar., état neuf) : 1 500 F. Bruno POILANE, Le Pavillon, 86220 Oyré. Tél. : 49.02.68.42. (W-E).

Vds 3 jx SEGA : Altered Beast, Thunder Blade, Power Strike : 150 F l'un, 400 F le tt. Dominique DARDAILLON, 20, rue Alphonse-Allais, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.52.08.

Super ! Vds pour SEGA 2 b. 3 jx F & Forget 2 : 210 F, Wonderboy 2 : 110 F, D. Angle : 120 F, Oulett : 420 F (TBE) port comp. Emmanuel DEROUET, 32, rue Surcouf, 14520 Port-en-Bessin. Tél. : 31.21.91.30.

Vds jx pour cons. Megadrive « The Revenge of Shinobi » (neuf) : 300 F. Man. SMS : 50 F. Christophe RUMORI, 15, allée de Provence, Le Mas des Moulins, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.12.73. (ap. 18 h 30).

Vds nbx jx pour cons. Nintendo : 180 F l'un + frais port. Laurent IBANEZ, 11, avenue de Montolivet, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.03.36.

Vds cons. SEGA 8 b. : 300 F avec 2 jx. Vds jx : 100 à 200 F (Wonderboy 2 et 3, Phantasy Star...). Damien CARRIERE, 24, rue Campo-Formio, 75013 Paris. Tél. : 43.37.85.86.

Vds cons. Megadrive jap. + 4 jx, Golden Axe, Dj Boy, Ghouls'n Ghost, Kujaku 2 + pro-1 : 2 400 F. Frédéric DE GUILLEBON, 77, rue Prosper-Legoute, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.86.83.

Vds SEGA MS + Phaser + 4 jx (R-Type, Spy Vs Spy, etc.) + 2 joy : 900 F. Éch. ach. vds jx sur Gameboy. Salut. Bao TRAN, 25, rue de Châteaufort, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.81.87.88.

Vds Robot Nintendo + pisto. + 7 jx (Duck Hunt, Gyromite, Tortues Ninja, Zelda I et II...) : 2 120 F. Christophe BENOIST, 2, rue de Mauvaisville, 61200 Argentan. Tél. : 33.36.61.96.

Vds SEGA, 2 jx + 2 man. + pisto. + 6 cart. (California Games, Wonder Boy 3, etc.). Val. : 2 800 F, vendu : 1 700 F. Yohann GOUEZ, 4, rue Henri-Barbusse H1, appt 32, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.57.09.

Salut ! Vds Nintendo : 590 F. Jx (Mach Rider, Zelda 1, Trojan, Mario 1, Dragon Ball), 200 F chq. João MACHADO, 78, rue des Archives, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.52.85.

Vds NEC PC-Engine + Son-Son II + Darius-Plus + Puznic + Shoot Them Up : 1 500 F, ps : che. contacts. Jean-Marc COELHO, 70, impasse Bruno, 83100 Toulon. Tél. : 94.61.00.56.

Vds jx NEC, 11 jx sur carte : 250 F, 500 F les 2, 2 jx sur CD à 300 F 1, 600 F les 2. Sylvain CHAUVEL, 13/15, rue Eugène-Henaff, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.56.57. (le soir).

Vds ou éch. cart. Nintendo ou Game Boy Nintendo : 150 F (Silence Assault, Mario 2, Gradius,...). Jérôme DANIL, 38, rue de Beaulieu, 25350 Mandeure. Tél. : 81.37.23.03.

Vds SEGA Megadrive + 2 man. + 6 jx (Mona-GP, Moonwalker...), le tt TBE, ss gar. : 2 800 F ! ! Raphaël LOCHER, 17, rue de la Fuly, 74150 Rumilly (écrire ou bien téléphoner le week-end seulement). Tél. : 50.01.19.88.

Vds SEGA 8 b. avec 2 joys + Light Phaser + 7 jx (état neuf, ss gar.) : 1 400 F. Hervé PRADINES (région parisienne). Tél. : (16-1) 69.38.80.04.

Vds SEGA 8 b. + 17 jx (Rastan, Bomberraid, Rastan...), nbx jx sport, à déb. (vente non sép.). Alexandre BOUCRIS, 135, avenue Émile-Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.82.30.

Stop ! Vds SEGA + 2 jx + pisto. + 2 man. (le tt exc. état), val. : 1 300 F, vendu : 800 F. Benoît THOMASSEY, 7, place du Gl-Tessier-de-Marguerittes, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.63.82.

Vds cons. Nintendo (TBE), Robot + Zapper + 13 jx : Ctrack & Field 2 + Punchout + Top Gun + SMB 2...). Val. : 5 600 F, vds : 2 800 F. Franck BARET. Tél. : (16-1) 48.66.45.71.

Vds cons. SEGA 8 b. (TBE) + Enduroracer : 500 F. Jx : 200 F (Ghostbusters, Shinobi, Kungfukid, Goldenaxe, etc.). François CORMIER, 63, cour du Médoc, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.91.94.

Vds cons. NEC PC-Engine (peu servi) + Vigilante + PcKid + Ninja Warriors) : 2 000 F, à déb. Thierry CHARLIER, 1, rue André-Messager, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.87.08.57. (appeler matin ou soir ou répondeur).

Vds SEGA 8 b. + joypad + Specking + Rambo 3, Ys, Hangon, Secret Command : 1 100 F. Stéphane PELEGRIN, Castillon-Massas, 32360 Jegun. Tél. : 62.05.57.84. (ap. 18 h).

Stop affaire ! Vds cons. Lynx + Blue Lightning : 700 F. Sami DJERADI, 72, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.58.79.

Vds jx sur NEO-GEO : Nam 75 : 1 100 F, Golf : 1 200 F (Cyber Lip + Bowling : décembre). Jean, Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.51.70.

Vds Grandzort sur Supergraphx : 300 F ou éch. contre jeu Megadrive. Vds jx SEGA 8 b. : 100 F + CPC 464. Kader HADDOUCHE, 16, rue Docteur-Calmette, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.53.23.61.

Vds cons. Nintendo 8 b. + Castlevani 2, Zelda, Mario Bros 1, Life Force + man. avec turbo (TBE) : 1 400 F. Arnault MICHEL, 6, avenue Léon-Bourgain, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.59.59.

Vds MSX Sanyo TBE + nbx jx (Knightmare 1 et 2, etc.) + manuel + 3 joys : 800 F ou éch. : cons. SEGA. Maxime SIBILLE FAILLANT, 10, rue de Bâle, 83250 La Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.56.70.

Vds c. SEGA + pisto. + 2 jx + Sup. man. + tir cont. : 760 F ou 1 000 F avec Galaxie-F, Lord of The S, Chase HQ. Arnaud MILLET, 2, rue Joseph-Brossollette, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.24.64.

Vds Nintendo à regret + 6 jx + 5 revues du club + trucs (tt TBE). Val. : 3 200 F, cédé : 1 450 F. Stéphane ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 Saint-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.

Vds jx Nintendo : Rigar : 300 F, Gradius : 275 F, Trojan : 275 F, track & Field 2 : 300 F. Assim SHAH, 12, pl. des 4-Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.90.06. (Ap. 5 h 30).

Vds cons. Nintendo + 2 jx Mario 1 et Mario 2. Val. : 1 460 F, vendu : 800 F (TBE). Urgent ! Maxence FARINELLI, 5, cours Bonaparte, 20100 Sartene. Tél. : 95.77.15.13.

Vds cons. NEC + 4 jx + carte Shoot Agai + quintupleur + XE 1 DC + joy (gar., 2/91) : 1 990 F. François GERARD, région parisienne. Tél. : (16-1) 43.51.10.58.

Vds Megadrive fr. + 2 jx : 1 500 F + 24 jx Nintendo : 2 500 F. Didier VINCENT, 260, Le Plateau Duchere, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.10.24. (18 h-20 h).

Vds cons. SEGA + Vigilante, Alex Kidd III, Hang On), état neuf : 900 F. Antoine MOREAU, 46, bd Gabriel-Lauriol, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.32.76.

Vds cons. SEGA 8 b. + 2 man. + 2 Control Stick + 2 Rapid Fire + 12 jx. Val. : 4 200, vendu : 1 800 F. David GALISSIER, 65360 Arcizac-Adour. Tél. : 62.35.92.78.

Vds SEGA 8 b. + 10 jx (R-Type, Shinobi, Wonderboy III et Wonderboy in H.L. Californie Games, etc.) : 1 500 F. Frédéric MATHIEU, 24, rue d'Alsace-Lorraine, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.06.23. (20 h).

Vds cons. SEGA + 22 jx. Val. : 6 490 F, vendu : 3 500 F ou éch. contre Megadrive ou NES. Michel MARCHAL, 34, avenue Blanche, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.24.76.

Vds nbx jx SEGA 8 (Power Strike, Out Run, After Burner, Zillion, etc.) entre 150 et 200 F pce TBE. Christophe BIENCOURT, 9, rue Charles-Baudelaire, 62660 Beuvry. Tél. : 21.65.04.75.

Vds NEC + 3 jx + man. + sup. man. + tripleur : 1 500 F. Vds SEGA + 10 jx : 1 600 F. Vds 2C64. Ach. 1040 STE + mon. Michaël ABELA. Tél. : 40.38.22.81.

Vds cons. Animex + man. + 3 jx : 300 F. Christophe BONNAUD, 90 bis, avenue de Nantes. Tél. : 49.79.54.22.

Vds 3 jx Nintendo : 300 F (Tennis, Foot, Slalom). Vds cons. Mattel + jx, vente sép. poss. Olivier CAJFINGER, 96, bd Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.83.49.

Vds nbx jx Nintendo : 250 F pièce. Antonio BONO, 350, avenue de Recklinghausen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.

Stop ! Vds cons. Nintendo 8 b. + 6 jx (Tortue Ninja, Simon's Quest, Rygar, Wisar et Warr) : 1 800 F. Michaël SABOUN, 13, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.

Vds jx Nintendo : Section-Z : 190 F, Metroïd : 190 F, Castlevania : 190 F, Airwolf : 180 F, Volley : 150 F. Christophe CAREL, Chemin Beauchet, 78490 Galluis. Tél. : (16-1) 34.86.98.99.

Vds ou éch. : jx sur NEC 1, 2, CD + de 25 titres, à partir de 120 F. Rép. ultra rapides. Club NEC-Sud, 32, cité Verte-Colline, 34170 Castelnau-le-Lez.

Vds SEGA 8 b. + man. Auto Fire + phaser + 15 jx (Assault City, R-Type, Chaseho). Vds jx : 50 à 100 F pce. Christian BERTOLINO, 24, rue Colonel-Robert-Rossi, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.60.86.

Vds cons. NEC PC-Engine Core Grafx + man. EST 6 jx + fact., vendu : 2 200 F (ss gar.). Didier PAUL, 9, rue des Phocéens, résidence Sainte-Claire, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.31.75.

Vds Megadrive 16 b. + Altered Beast + Revenge of Shinobi : 2 000 F à déb. (fin oct.). Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.16.34. (H-R).

Vds Nintendo (1 an) + 11 K7 + 2 joys : 2 500 F. Michaël PANEPINTO, 45, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.11.24.

Vds jx SEGA (Golvellius, Captain Silver, etc.) : 150 F. Martine DEBRAUWER, 5-9, rue Arthur-Bacro, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : 20.02.91.36.

Vds Gameboy (état neuf, ach. aux USA) + 4 jx + docs + vidéolink + casque stéréo + piles : 990 F (rég. Lyon). Gilles QUANG, 21, rue Paul-Gauguin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25.

Vds Nintendo de base + acc. pisto. + 7 jx + NES adv., TBE : 2 000 F. Affaire à saisir. Grégory LOIZE, 7, rue César-Franck. Tél. : 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.50.59.

Vds Lynx + 3 jx : 1 450 F, Megadrive + 4 jx : 2 300 F, Gameboy + 2 jx : 650 F (le tt TBE). Thierry PROTO, 7, rue Bernard-de-Clairvaux, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.72.51.80.

Vds cons. SEGA + Light Phaser + Rapid Fire + 6 jx + joy : 2 000 F (TBE). Thomas ESTIER, 41 bis, rue Francisque-Voytier, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.34.61.

Vds pour Nintendo K7 2X (Popeye) : 100 F, (Dble Drible) : 200 F. Urgent ou éch. les 2. Nicolas MICHINEAU, 12, rue du Romarin, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.57.11.98.

Vds ou éch. jx Gameboy : Tennis, Socer Boy, Castelvania : 125 F. Laurent LEFEBVRE, 2, rue Roques, 47000 Agen. Tél. : 53.71.51.52. (W-E).

Urgent ! Vds cons. SEGA 8 b. (état neuf) + pisto. : 500 F + div. jx (Shinobi, California Games...) : 100 F à 150 F chq. Thomas CICCOLI, 14, rue Haussaire, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.12.47.95.

Vds K7 Nintendo, entre 200 et 250 F (Batman, Cobra Triangle, SMB 1, Zelda 1, Sec. Z-Punch, out... Urgent. François-Xavier REEB, 43, rue de la Vallée-Barbé, 78130 Chapet (Les Mureaux). Tél. : (16-1) 34.74.49.87.

Vds cons. Nintendo + Mario 1, Ghost'n Goblins, Runsh'n, Attack, Metalgear : 13 000 F, jx à 200 F. Yann PLESSIS, 5, rue du Manoir, 78630 Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.39.82.

Vds K7 Nintendo Ice Climber et Eckitebike : 300 F. Val. : 420 F sans btes mais notices. Urgent. Nicolas GAUVIN, 394, avenue Jacques-Prévert, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.00.07.

Vds cons. jx SEGA Master Syst + Hang On et Zillion 2, val. : 1 275 F, cédé : 700 F. Michaël BENJELLOUN, 8, rue Severo, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.59.70.

Vds cart. 31 jx sur cons. Nintendo : 700 F (ss gar.). Éric KAYTEL, 34, rue de Penthievre, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.89.58.26.

Vds SEGA 8 b. + man. + transfo. + câble péri. + 2 jx : 600 F. Éch. contre Gameboy. David LECOMTE, 35, rue Camille-Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.61.42.

Vds SEGA Master Syst. + 35 jx + Light Phaser + Speedking cause d. Val. : 11 000 F, cédé : 4 000 F. Christian LECRU, 14, place Francheville, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.79.63.

Vds SEGA 8 b. + Light Phaser + lun. 3D + cont. stick + Rapid Fire + 10 jx (Out Run, After Burner...), val. : 4 800 F, vds : 2 000 F. Thibaut ROUFFIAC, 101, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.60.25.

Vds cons. SEGA Master Syst. + 2 jx Hang On, Out Run : 700 F (exc. état). Renaud GENEVOIS, La Borde, 23220 Bonnat. Tél. : 55.62.81.50.

PETITES ANNONCES

Vds ou éch. pour SEGA 16 b. fr. (Mystic Defenser) : 280 F ou éch. contre (Ken ou Shinobi). **Yann PORHEL, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Vds Nint + Link + Mario 1 et 2 + Kid Ica + Kung Fu + Popeye + codes, etc. : 1 000 F min. Val. : 3 600 F. Vite, super promo ! **Matthieu BOURGUIGNON, 3, rue Pierre-Mendès-France, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.81.**

Vds cons. NEC 1 + 7 jx + 2 man. + dbleur. Val. : 5 100 F, vendu : 3 000 F (TBE). **Henri FONTAINE, 4, rue Michelet, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.07.94.49.**

Vds NEC PC-Engine + 7 jx. Le tt : 1 800 F. **Tristan PAVIE, 163, av. Gambetta, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.98.06.00.**

Vds ou éch. Lynx + nbx jx contre jx SEGA Megadrive (px à déb.). **Serge LAURENT, Villa Champs-Tisserand, 01440 Lingeat Viriat. Tél. : 74.25.33.46.**

Attention ! Vds cons. Nintendo + 2 man. + péri. + Track and Field, Kung-Fu, Wrestlemania, Super Mario : 650 F. **Nicolas TROKINER, 6, rue de Monbel, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.34.01.**

Vds cons. Mattel Intellivision + 10 jx (Hockey, Football, etc...) : 300 F, cadeau pour le 1er. **Michaël LEDEIST, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Vds sur Megadrive : Strider, Rainbow Island, Popoulous, etc. Ach. jx Nintendo ne marchant pas en Fr. **Olivier FAU, 25, boulevard Guist'hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76.**

Vds K7 Nintendo : Zelda, Zelda 2, Rush'n Attack, Goonies 2, Ghost'n Goblins : 300 F chq. **Luc MARTIN, 255, Romain-Rolland, bt 15, La Sauvagère, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.64.34.**

Vds cons. NEC PC-Engine + CD ROM + interface CD + 23 jx dont 4 en CD + câbles. Le tt : 5 500 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue Saint-Denis, 95130 Sannois. Tél. : (16-1) 34.11.39.57. (ap. 20 h).**

ACHATS

Ach. A500 (BE) + souris + mon. coul., px max. : 3 000 F si poss. Suisse Valais. **Lorenz MARTY, Chanterie 2, 1950 Sion, Suisse. Tél. : 027.22.92.15.**

Ch. IBM ou compatible avec mon. et imp. (le tt en BE) + doc. **Sylvie MORIN, Les Cormes Saint-Pierre, 13500 Martigues. Tél. : 42.81.03.34.**

Ach. cons. SEGA ou Nintendo avec ou sans jx. **Roland GUENIER, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.22.55.21.**

Ach. ou éch. jx sur Amiga 500 : 120 F (rég. Toulon uniquement). Rech. en partic. Beachvolley. **François-Xavier BASINI, La Villa d'Espagne, 7, bd Beaumarchais, 83200 Toulon. Tél. : 94.92.62.16.**

Ach. pour Amstrad CPC 6128 D7 vierges 3 pouces gde contiée à bas px SVP urgent ! **Éric KONSTANTY, Blesme, 51340 Parny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12. (H. R.).**

Ach. jx pour Nintendo entre 100 et 200 F. Vds Super Mario 2 à 300 F. Vds robot + Gyromite à 800 F. **Jacques HECKLE, 13, rue d'Amsterdam, 68000 Colmar.**

Rech. Atari 520 STF : 1 500 F. Vds jx Amstrad 20 F la K7. **Patrick PEDRONO, Fontenon, 56890 Saint-Ave. Tél. : 97.60.83.98.**

Ach. Amiga 500 + mon. coul. : 3 400 F (ou + avec DD). **Fabrice METGE, 166, rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.21.49.**

Ch. jx pour Amstrad CPC 464 K7 et revues sur CPC 464, merci d'avance. Salutations du Maroc. **Hicham SABRE, Cité de l'Air, aéroport Casa Anfa, logement DO4, Casablanca, Maroc.**

Ch. Amiga 2000 (BE avec ou sans mon. : 7 000 F maxi ttes propos. examinées. **Marc GÉRARD, 57, rue Pierre-Semard, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.45.29. (demander Marc).**

Ach. log. et jx pour T08D. Ch. extens. mém. T08D. **Jean-Claude SCHMITT, Parc du Château, 17, allée des Charmes, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.01.99.**

Ch. cours assemb. sur CPC. Rech. anciens nos de l'hebdo. Éch. sérieux NEC. **Benjamin NICAISSE, 26, rue des Œillets, 60000 Beauvais.**

Ach. jx news sur Amiga. ach. extension mém. 512 K. – de 400 F. **Nicolas AMSALLEM, 2, allée Louis-Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.15.**

Rech. Amiga 500 + mon. coul. : 3 500 F (BE). **Sébastien BEC, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.69.06.**

Ach. Tilt 5 F du nº 1 au nº 66 ou éch. contre autres revues (Joy, Génération 4, Micro news). **Didier JALLIARD, 3, avenue de Champagne, Bt 310, Pte 1076, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.25.12.**

Ch. doc. sur imp. Atari SMM 804. Faire offre. **Roger SCHOLLER, 1, rue Neuve, 57190 Florange. Tél. : 82.58.66.94.**

Ach. pour STE : digit. vidéo ou scanner à main. Faire offre. **Patrick WEBER, 12, rue Principale, 57980 Diebling.**

Pour PC, ach. carte VGA (vds carte ATI EGA Wond.). Ach. DD ext. et joy avec carte. **Sébastien DELMEE, 46, rue René-Firmin, 60700 Pont-Sainte-Maxence.**

Ach. ttes cart. à px rais. pour cons. SEGA Megadrive jap. (ttes régions). **Frédéric DELHOUME, Mirail Bellefontaine, 31, passage Albert-Camus, appt 12, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.**

Ach. Amiga 500 + mon. Px à déb.. Écrivez-moi, merci. **Jean-Pierre WIRTZ, route de Luins, Menuiserie, canton de Vaud, 1267 Vich, Suisse. Tél. : 19.41.22.64.13.77. (ap. 19 h 30).**

Ach. pour Atari ST log. : Airball, Portes du temps. Rech. anciens jx franç. **Michel BONNIN, 16, place de la Fraternité, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.78.14.**

Atari STF ach. jx (av.). Orig. et éch. news (jx, util., démo., EDVC). Rép. ass. et rapide. **Sylvie MICHEL, Rés. Loretto, bât. A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio.**

520 STE ach. log. éduc. 3 ans et +. Rech. Pinball Magic. Éch. poss. Merci. **Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51.**

Ach. ou éch. jx sur A500. Poss. Infestation, F29, Turrican, Midwinter. Ch. DF1 3 1/2. Rég. Marseille. **Philippe, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.83.41.10.**

Ach. jx NEC max. : 200 F. Ch. : Grandzort, Final Zone 2, World Court Tennis, Tiger Road, Splatter house, etc. **Frédéric DE CELLES, 20, av. de Provence, 66330 Cabestany. Tél. : 68.50.53.81. (H. R.).**

Ach. jx SEGA 8 bits de 50 à 100 F. Vds ou éch. Trans Bot. Très urgent. **Jérémy CHENAL, 4, square Balzac, Résidence Étoile, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.22.74.**

Ach. lect. disk pour Amstrad CPC 464 + jx. **Stéphane RÉMY, appt 59, 10, rue Ledru-Rollin, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.98.13. (ap. 19 h).**

Ach. Nintendo, ach. cart. USA ou autres, ne fonctionnant pas sur cons. fr. **Claude TONELLA, 12, bd Desgranges, 8, rés. des Pépinières, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.60.36.43.**

Amiga 500, ach. extens. 512 Ko et drive ext. 3 1/2 : faire offres. **Matthieu VOIRIN, 57, rue des Frênes, 57070 Metz. Tél. : 87.74.14.38.**

Ach. jx CBS, Coleco Wing War, Bump N Jump, Montezuma, Revenge, Pitstop James Bond, Buck Rogers. **Philippe LACROUTS, 36, rue de Picpus, bât. 7, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.28.77.**

Ch. jx orig. CPC 6128, news : 50 F à 80 F. Env. liste (urgent) et faire propos. **Fabien DELACROIX, 33e Compagnie, 333e Section, quartier de Bange, 63505 Issoire.**

Ach. pour A500 (L. ext. + câble) A1010 ou autre marque : 300 F max. + man. Quicjoy 6 Jetfighter : 80 F. **Jean-Marc URIE, 7, rue du Beau-Regard, 95470 Fosses.**

Ach. ou éch. Skate or die sur Nintendo à tout prix. **Thibault BÉGIN, Hôpital Général Saint-Jean, 14360 Trouville-sur-Mer. Tél. : 31.88.52.27.**

A500 ach. orig. avec docs, Distant Suns V 3.0. Fonction Analyser, Math Amation, éduc. div. **Régis SOULLIÉ, 1, La Houblonnière, 54200 Dommartin-lès-Toul. Tél. : 83.43.38.21.**

Ach. A500 512 Ko (+ horl. + interrupteur si poss.) + joy : 2 500 F à 2 700 F (selon jx). **Ba Cuong PHAM, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.20.19.**

Ch. mat. occas. pour connecter Apple IIC sur minitel (contact sur Lyon 11e). **Éric BLANC, 8, rue Claude-Farrère, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.76.36.**

Ach. Amiga 500 poss. éch. contre enceintes performantes + câble liaison forte sect. **Fabrice DUBOIS, 6, rue Herold, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.09.12.**

Ch. 520 STF ou E + mon. coul. Faire offres (rég. Nord). **François VERCRUYSSE, 2, rue Anare-Thoor, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.83.60.**

Ch. mon. amstrad ECD (BE). Px à déb. **Ludovic DUPUIS, 37, rue Ringois, 80000 Amiens. Tél. : 22.95.18.51.**

Urgent ! ! ! Ch. mon. coul. 10845, Philips 8832 ou Multisynchro. **Mouloud BOUGUELANE, 14, rue de la Poste, 59740 Felleries. Tél. : 27.59.01.41.**

Rech. cart. jx pour cons. Atari XE. **Marc GÉRARD, 31, rue des Glacis, 54400 Longwy-Haut. Tél. : 82.24.65.40.**

Ch. imp. pour STF, table traçante MC (Oric), mon. coul., rég. Nord-P-d-C. uniq. **Jean-Pierre PENIN, 39, rue Jean-Bouté, Fauquissart, 62840 Laventie. Tél. : 21.66.21.53.**

Ach. SEGA Megadrive 16 bits franç. – de 1 000 F. **Christophe ANCELIN, Campagne Valérie, Bt P1, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.34.49. (18 h-20 h).**

Ch. jx Megadrive (Strider, Eswat, Thunder III, Ghouls'n Ghosts...) sur cons. franç. ! **David MALLET, 16, rue du Chabry, 63360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Ch. région Ouest 1040 STE ou STF, bon px + mon. coul. Faire offre. Pas sérieux s'abst. **Didier COUTANT, 11, bd Georges-Pompidou, 44200 Nantes. Tél. : 40.20.18.22.**

Ach. (25 F) ttes versions : démo de Epic sur Amiga. Ach. Mégadémos (faire offres). **Nicolas LACOUR, 24, rue d'Oran, 59800 Lille. Tél. : 20.56.16.97.**

Ach. TO8 ou TO8D bas px. Faire offres. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Cèze.**

Ch. contacts avec personne pouvant vendre Arkanoïd 1 et 2 sur PC 1512 en 5 1/4. Rép. ass. **Jean-Claude LOCHON, 5, allée de la Motte, 28170 Favières. Tél. : 37.51.66.71. (ap. 20 h).**

Ach. extens. 1 mega, avec switch pour A500. Ch. contacts A500. **Jacky Le Calvez, 41, rés. Corlay, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00.**

Salut ! Ach. cons. CBS colécovision seule, bas px. Faire offres. **Alain Authié, 12, avenue Joseph-d'Arbaud, 83210 Sollies-Pont. Tél. : 94.33.68.73.**

Ach. sur CPC 6128 1 multif. 2 ou Le Hacker, 1/2 px. Ach. disk (neuf), nbx CPC. **Éric KONSTANTY, Blesme, 51340 Parny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Ach. sur Amiga ancienne vers. Lattice (version 3.0 min. ou Aztec C (version 2 omin) : 500 F. Urgent. **Ludovic CHIROL, La Colletière, 69380 Châtillon.**

Ttes cart. CBS Atari-Parker. Contacter si px raison. **Serge BOILEAU, 50, rue Victor-Hugo, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.67.37. (H. bur.).**

Ch. Amiga 500 + prise péri. env. 2 500 F. Paris et province uniquement. **Laurent FEDORENKO, 20, rue Victor-Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.55.80.83. (16 h-18 h).**

Rech. désespérément Bible ST (BE). **Sébastien VIEILLARD, 45, rue du Professeur-Patel, 69009 Lyon. Tél. : 78.36.75.55.**

Amiga 500 + mon. coul. : 2 500 F ou Amiga 2000 + mon. coul. : 4 000 F (1/2 px). **Laurent PERATO. Tél. : 39.16.13.01.**

Rech. log. éduc. de maternelle au bac. pour Amstrad 6128 et 6128 en panne pour pces. **Gilles HUBERT, CDTX Nord, Bureau de poste, 75775 Paris Cedex 16.**

Ch. K7 pour Thomson-MO5. Env. liste et conditions. **Evelyne FABRE, 9, La Dominique-La Pomme, 13011 Marseille.**

Ch. Amiga 500 + mon. coul. + jx (rég. Pays de la Loire). **David KEFIFA, 15, rue des Saulzais, 44470 Mauves-sur-Loire. Tél. : 40.25.54.13.**

Ach. pour C64 lect. 1541, 1570 ou 1571, px cool. **Pascal SESOSTRIS, 42, rue du Chater, bât. B, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.42.00.**

Ach. Zombi pour CPC 464 : 100 F et Carrier Command K7 idem. **Armel FOLGOAS, 16, rue du Nouveau-Saint-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.59.05.**

ECHANGES

Sur Amiga : ch. musiciens et graphistes pour réalisations orig. et de qualité. **Alexandre BORRUT, 28, avenue du Château, 95500 Le Thillay.**

Ch. contacts pour éch. jeux : news sur ST. Rép. ass. **Bryan SELME, 20, rue Maximilien-Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.66.52. (ap. 17 h).**

Ch. pour Amiga (Quintette, Skateball et Projectyle). **Manuel GARCIA, 5814 Trans Island, Montréal, Québec, Canada. Tél. : 514.733.3282.**

CPC 6128 ch. contacts sérieux pour éch. jx, util., dessin, music. Env. listes (p. news). **Gérard HOURDIN, 4, rue Jules-Ladoumègue, 47240 Bon Encontre.**

Éch. prgs pour Amiga 500. Poss. nbses démos et news. **Michaël DEJANCOURT, 25, rue P.-et-M.-Curie, 60510 Bresles.**

C 64 déb. ch. contacts pour éch. sérieux. Pas sérieux s'abst., arnaq. aussi. Env. liste. **Olivier WERY, 77, rue de Wasmuel, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Éch. ts PRG ST et Amiga ; pas vente ; pas ach. ; Dompub bienvenus ; news et oldies ; doc. **Patrick RABOIN, 30, avenue Gallieni, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 43.97.13.20.**

PC/XT 5 1/4 ch. contacts. **Éric BAZIAN, « La Butte ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète. Tél. : 67.53.35.21.**

Stop ! Éch. rapide softs (Old, news) sur Atari. Que du bon ! Env. listes (même petite). Thanks. **Xavier D'HOKER, 1, rue d'Estienne-d'Orves, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.17.20.**

A500 ch. jx bagarre, jx rôle et casses-briques. Poss. éch. (env. liste). **Éric HERMOD, 14, rue du Consell, 1800 Vevey (Suisse).**

Mediator sur Amiga ch. contacts pour éch. et ventes de news et démos ! GFX, Musax, Coder, No Lamers. **Spook, BP 108, Vevey-Orient, 1800, Suisse.**

Cowboy seul sur Fidel STF cherche autre cowboy pour errer avec lui (les wanted s'abs.). **Grégory VENANT, 6, rue Ernest-Renan, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.43.73.**

Ch. contacts sérieux et rapides. Poss. nbx news (Cadaver, Fire and Forget 2, Rick D.2) sur Atari ST. **Jean-Marc ROLLIN, 19, rue Édouard-Branly, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.83.84.**

Atari 520 STE 1 mg. ch. contacts pour Wargames et jx strat. Poss. Imperium-Blitzkrieg, etc. **Jacques HOURIE-CLAVERIE, 296, rue Léon-Gambetta, 59000 Lille.**

520 STF éch. nbx news (Kick of 2, Satan, Midnight Resistance, Ivanhoé...). Déb. ne pas s'abst. **Pierre-Olivier NOIREY, Cedex 124 D, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.07.11.**

Salut ! Rech. accro. jx av. (genre Faerohail). Vds orig. : 150 F, Breath, Drakken. **David EHRET, Sorans-les-Erguerey, 7010 Rioz.**

1040 STF ch. contacts sérieux pour éch. util. Jx poss. Sherman My, Fighter Bomber, Sim City. **Yanick VANDAMME, 189, rue Achille-Delattre, 7340 Colfontaine, Belgique. Tél. : 065/67.44.15. (mardi ent. 18 et 22 h)**

Ch. contacts pour éch. durables et sérieux sur Atari 520 STF et PC 3 1/2, 5 1/4. Rép. ass. **Jean-Marc MOREAUX, 25/4, rue Paul-Doumer, 02000 Laon.**

CPC ch. contacts sérieux et durables (CPC 464 seul.), rép. ass. Env. liste. **Frédéric VAILLANT, 1, place du Pays-d'Auge, appt 315, 80000 Amiens. Tél. : 22.43.56.13.**

520 ST éch. nbx jx 100 % sérieux. Ch. util. et épic. A bientôt, env. liste. **Daniel MICHALSKI, 18, rue du Pont-Rouge, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.03.27.66.**

Éch. news sur ST. Poss. F29, 51M City, Projectyle, Midnight Resistance, Venus, Klax, Interphase... Bye ! ! ! **Raphaël BOEHLER, 16, rue Paul-Verlaine, 54390 Frouard. Tél. : 83.49.10.87.**

Stoop ! ! Passionné Amiga ch. contacts pour éch. Poss. nbx news. N'hésitez pas, bye ! **Patrick HUGO, Maison Rouge 19, 3960 Sierre (Valais) (Suisse). Tél. : 027/55.43.31.**

Amiga 500 ch. contacts. Poss. news ! A bientôt ! **Damien PAQUAY, 18, rue Geronstère 4900 SPA, Belgique.**

Éch. ou vds log. pour Atari ou Amiga, nbx news. Rép. ass. **Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.**

Éch. sur Megadrive et sur Amiga. Vds orig. Amiga. **Frédérik LAM, 16, av. Maximilien-Robespierre, Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.01.64. (ap. 9 h).**

Contact sérieux : Atari, Amiga, cons. (Atari) : Cadaver, Loom, Delux, Paint, Canvas (Amiga) : Mystical, Pang, Tchao ! **Raphaël WIDMER, 76, Général Guisan, 1009 Pully, Lausanne (Suisse). Tél. : 021/28.24.47.**

520 ST DF ch. contacts sympas. Éch. news + oldies + util. déb. Bienvenus rép. rapide ass. **Édouard KROK, 7, rue des Chênes-Verts, 81380 Lescures d'Albigeois.**

Éch. news sur 1040 STE. Poss. nbx jx dont Light Corridor, Legend of Faerghail, Wings of Death, etc. **Luc BACHELET, 4, rue de Blida, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.34.96.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga 500 (si poss. Nord). **Yannick GAJOCHA, 54, rue Roger-Salengro, 59490 Somain.**

Ch. sur PC 3 1/2 log. astro. : Phenix, Aquarius, Horl. astrale, Prévisions astrales, etc. **Bernard LELOUP, 36, av. Parmentier, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.56.25.**

Éch. ou vds jx util. (sur Mars. et 13) pour Atari ST. **Dominique BERGERON, 109, rue Consolat, 13001 Marseille. Tél. : 91.05.87.13.**

Éch. news. Poss. Wings, Killing Game Show, Plotting, Fire and Forget 2 et autres. **Fabrice BENACQUISTA, 39, rue du 8-Mai-1945, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.71.43.**

Éch. news, oldies, util. sur 520 ST. Pas sérieux s'abst. Rép. rapide. Env. vos listes. **Bruno SCHERSCHEL, 22, boulevard Lénine, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.11.08.08.**

CPC 6128 éch. jx poss. nbses news (Stormcord 2, Stunt car, Hostages). Env. liste. **Thierry TINDELIERE, 112, avenue Carnot, 19200 Ussel. Tél. : 55.95.22.18. (dimanche 15 h).**

Salut ! Coder et graphiste sur Amiga éch. id., sources, demos. Écrivez nbx. Rép. ass. 100 %. **Christophe SCHOLL-HAMMER, Lot n° 37, Domaine du Grand Conleau, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.60.73.**

ST ch. contacts. Ai Conquest of Camelot, tous Space Quest, Police Quest, King Quest et Star Trek. **Nicolas DO TRAN, 26, avenue César-Franck, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.27.11.**

J'ai Ys, Ghost Busters, After Burner, Blackbelt, Shinobi, Out Run, Wold Soccer, Vigilante. Ch. Golden Axe, etc. pour console SEGA **Luv YANG, 14, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.41.14.**

Éch. jx et util. sur Atari ST. Poss. nbses news. Env. liste. Ach. jx sur Lynx. **Richard CAYRAT, 13, rue Anthoard, Résidence étudiante, chambre 309, 38000 Grenoble.**

Amiga 2000 ch. contacts pour éch. jx. Déb. acc. Pas ach., pas vte. **Léonard MESSINA, 15, rue des Marronniers, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.12.17. (W.E.).**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. jx et démos + vds 10 jx ST + GFA 303 + livre pour 1 300 F (val. : + 3 200 F). **Bruno BELLINI, 15, allée de la Faisanderie, Hameau de Villers, 77310 Saint-Fargeau Ponth. Tél. : (16-1) 64.09.89.83.**

Salut ! Ch. contacts pour éch. log. (jx, util., Midi). Rép. ass. sur Atari. A bientôt ! **Pascal LEMAIRE, 235/629, rue Allende, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.61.05.**

Éch. démos sur STE (STE uniq.). Ch. routine en assemb. **David GALLARDO, 6 bis, rue Bernard-Mulé, appt 43, 31400 Toulouse. Tél. : 61.34.91.51.**

Ch. passionnés pour éch. sur ST. Rép. ass. et rapides. **Mickaël RIGAUDEAU, 22, rue Lafayette, 91100 Corbeil-Essonnes.**

Ch. contacts pour éch. jx sur Amiga 500. Rép. ass. **Laurent Haag, 16, rue des Brasseurs, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.32.32.**

Amiga 500 ch. contacts sympas et durables. Env. liste ou tél. **David TRIPOTEAU, 10, avenue de Verdun, 85400 Luçon. Tél. : 51.56.30.64.**

Rec. corres. sur Amiga pour éch. démos, util., sources ASM, musics... Dompub uniq. **Pascal LEFRANÇOIS, 24, avenue de Tourville, 50120 Équeurdreville. Tél. : 33.93.95.40.**

J'éch. opé. Wolf contre Rainbow Islands pour ordi. Amstrad CPC 6128. **Alexandre DE CASTRO, 40, rue Francis-Poulenc, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.85.94.**

ST ch. news (jx, dessin, music). Ch. log. genre Quarter en mieux. **Mary IRIBARREN, 12, allée des Côteaux-de-Pech Mary, 11000 Carcassonne.**

Rech. contacts cool sur Atari pour éch. div., rech. graphistes pour div. réalis... **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.**

Éch. Meganews. Rép. ass. Poss. aussi compil. Vds K7 de modules px très bas. **Fabrice RIBAS, 30, rue Mozart, 64000 Pau.**

PC 3 1/2 ou 5 1/4. Ch. contacts sérieux et durables. Rép. ass. 100 %. Poss. Dble Dragon, Battle Chess. **Thierry HULSBOSCH, rue Hannoy 87, 6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071.45.32.69.**

Éch. jx sur ST (poss. un Squadron, Saint Dragon), vds Kick Off II orig. : 100 F. **Maxime SERVAIS, 17, rue Thiers, 76190 Yvetot. Tél. : 35.96.33.89.**

Déb. Amiga ch. contacts rapides et sérieux pour éch. tous genres. Rép. ass. 100 %. **Alain SOBRAQUES, 26, rue Larmée, 33000 Bordeaux.**

Ch. contacts sur 520 ST pour éch. et ach. Personnes sérieuses et sympas (région Toul). **Damien D'HALLU, 7, place Pont-des-Cordeliers, 54200 Toul. Tél. : 83.64.47.14.**

Éch. jx sur SEGA (Wonderboy 1 et 2, Time Soldiers, Psycho Fox, Out Run, Thunder Blade, etc...). **Yannis LABÉJOF, 71, rue de la Table-de-Pierre, 76160 Darnétal. Tél. : 35.08.41.14.**

PC-AT &ch. jx et util., format 3 1/2. Env. liste. Rép. ass. N'hésitez pas, même déb. **Vincent MOROSINI, 2, sentier de Hardeval, 54600 Villers-lès-Nancy. Tél. : 83.41.46.43.**

PC 5 P 1/4 ch. contacts pour éch. jx et util. Poss. Satan, Silent Service 2, etc. Rép. ass. Env. liste ou tél. **Sébastien GRILLET, 26 A3, rue des Aqueducs, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.27.85.**

Salut ! Éch. jx sur Atari ST. Poss. Stunt Car, Kick Off, Altered Beast, Fred, Hard, F29) et nbx autres ! **Pierrick LOCATELLI, Es clos 1083, Mézières, Vaud (Suisse). Tél. : 903.24.82.**

Éch. Atari 520 STF SF + nbx jx et 2 man. contre NEC PC-Engine 50 Hrz + 5 jx + man. **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Ch. contacts sérieux et ouvrables sur Atari ST. Env. liste, rép. ass. si poss. sur Reims. **Sébastien TRICHET, 8, rue Kerguelen, 51100 Reims. Tél. : 26.06.49.27.**

Ch. contacts sur Atari ST pour éch. jx démos. Poss. news. Rép. ass. Env. listes. **Serge AUXANT, 13, avenue de France, 41290 Oucques. Tél. : 54.23.02.21. (ap. 20 h).**

Éch. nbx jx et util. sur Atari ST. Rép. ass. Env. liste. **Étienne MEIGNAUD, Les Prés Jaunes, 51160 Hautvillers. Tél. : 26.59.41.15.**

Éch. Megadrive fr. (nov. ss gar. avec Altered Beast) contre jap. **Patrick LHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. jx démos utils. Pas sérieux s'abst. : rép. ass. **Thierry FORGET, 5, rue des Jonquilles, 60130 Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : 44.78.77.31.**

Ch. corresp. pour éch. nbx jx sur Amiga. **Fabrice ZECCHIN, route de Fully 39, 1920 Martigny, Suisse. Tél. : 026.22.07.18.**

Amiga, éch. ou vds Hot news. Bienvenue à tous ! Escrocs et lents s'abst. Env. vos listes ! **Eddie SIMONIN, chemin de Bellevue, 26200 Montélimar.**

Amiga éch. jx et autres. Vendeurs, acheteurs abstenez-vous. **Audrey LAGRANGE, 104 bis, bld Pinel, 69003 Lyon.**

Ch. contacts pour Atari 520 STE. Ach. démos et news à bas px. Env. liste. **Michaël LELONG, 116, rue de Roquetoire, La Jumelle, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.39.03.47.**

A500 ch. contacts rég. Jx, util., démos. **Charles MECKES, 13, rue de Schirrhein, 67240 Oberhoffen. Tél. : 88.63.52.19.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. tout ce qui a un rapport avec Amiga, ch. cours de LM. **Emmanuel SCHMITT, 12, rue des Chantiers, 67800 Bischheim. Tél. : 88.81.48.50.**

Amigaman ch. contacts cool, util., démos, sources, div. SFX, et coder, graphiste pour démos. **Gabriel POINSIGNON, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange.**

Éch. jx et util. sur Amiga 500. Vds orig. Ivanhoé et Kick Off 2 : 100 F pce. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.**

Éch. nbx jx sur Atari 520, news : (Rainbow Island, Ivanhoé, Venus, Midnight Resistance, Carck Down). **Ronan JAVRÉ, 4, allée du Bourg-l'Évêque, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.32.56.**

Éch. nbx news sur ST/STF (Sim City, Italy 90, Fire and Brimstone...). Rép. ass. 100 %. Serge GECCHINI, 119, boulevard Chave, 13005 Marseille. 91.42.04.77.

Ch. contacts sérieux pour éch. et vds sur Atari ST condition très cool. Rép. ass. Tchao. **Philippe MAVERAUD, Cité du Roc-Vert, 86340 Nievil L'Espoir.**

Salut ! PC 5 1/4 ch. contacts sérieux. Poss. news. Env. liste, rép. ass. **Thierry ARRICAU, Navailles-Angos, 64450 Thèze. Tél. : 59.33.81.66.**

PC éch. jx et util. disk tt format. Rép. ass. Contacts tte l'Europe (EGA/VGA Min). **Jeffy VAN AUDENHOVE, 118, avenue du Roi-Soldat, 1070, Bruxelles, Belgique. Tél. : 02/524.06.48.**

Vds orig. sur ST, liste sur simple dem. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Ach. ou éch. jx sur Megadrive jap. et fr. Poss. 6 jx fabuleux dont Ghousl'n Ghosts ! **David LATASTE, 62, rue Joseph-Brunet, ent. 7, appt 42, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.36.32.**

Éch. 27 joys hebdo contre D7. Les nos dont (1 à 17, 19, 20, 21, 26, 28, 32, 36, 38, 40, 41, 44, 45, 48). **Camal SAYMAN, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.12.**

Vds ou éch. K7 Nintendo Urban Champion ou Super Mario Bros. Px rais. **Bertrand BOMO, 82, rue du Chemin-de-Fer, Souffelweyersheim. Tél. : 88.81.99.87.**

Ch. contacts sur Amiga 500 (déb. acc.). **Laurent RYCKEBUSCH, 77, bd du Rhône, 62670 Mazingarbe. Tél. : 21.29.89.30.**

Salut ! Éch. ou vds jx sur Atari STE. Ch. Hard copieur. **Mathieu LEMARÉCHAL, 5, rue Stanislas-Bance, 95400 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.**

Ch. contacts sur Atari 520 ST. Ttes rég. acc. Env. vos listes. Rép. ass. Poss. news. **Hervé LAVIEVILLE, 650, avenue du Maréchal-Juin, BP 72, 62402 Béthune, Cedex.**

Éch. jx sur CGI, D7. Contacts sérieux et durables. **Hakim ADOUANE, 24, avenue Jean-Moulin, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.27.34.**

Éch. jx et util. sur Amiga. Ch. cours 68000 sur disk, ainsi qu'un club sur 59. **Michel MARIÉ, 6, rue des Hirondelles, 59560 Comines. Tél. : 20.39.16.62.**

Éch. jx sur Amiga 500. Contacts cool, rapides, déb. bienvenus. Merci d'avance. (Edsword). **Jessel EDDY, 9, allée des Bourgeons-les-Bordières, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.72.44.**

PC 5 1/4 ach. ou éch. jx de rôles. Rép. ass. à tte liste petite ou gde ou tél. moi. **Thierry WATRINET, 45, rue de Liers, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.68.05.**

ST, ch. corres. pour éch. sympas log. Posss. et ch. news et démos. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums, Horte Neuve II, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (H.R.).**

Atari ST ch. contacts sérieux. Poss. news. Env. liste. Déb. acc. A bientôt. **Philippe VALTEAU, 11, rue de Kerargroas, 29200 Brest.**

Éch. jx sur Amiga. Poss. dernières news. Hello to Bret. **David VIVARELLI, 10, rue Bérouard, 57000 Metz. Tél. : 87.55.03.74.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. news. Rép. 100 % ass. Env. listes. **Lionel FRIESS, 28, rue de Provence, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.52.58.17.**

Amiga ch. contacts durables pour éch. news et util. Ts pays acc. Env. vos listes. **Florent NOLOT, BP 27, 80550 Le Crotoy.**

Amiga 500 ch. contacts sympas pour éch. durables. Rép. ass. Tous pays acc. **Florent NOLOT, BP 27, 80550 Le Crotoy.**

Ch. contacts sérieux et durables sur Supergrafx. Écrire de préf. Merci ! Urgent ! ! **Alexandre MATHIEU, 9, rue Jean-d'Apremont, 57000 Metz-Magny. Tél. : 87.65.68.93.**

520 ST ch. contacts (16/18 ans ds rég. Rouen) pr tt éch. : jx... et Graph/Music, prg. pr créer jx STOS/GFA (prog.) Déb./pro. acc. **Jérôme BALANT, 11, rue Léon-Devaux, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.36.39.**

Amiga 500 ch. contacts tous genres : jx, util., démo, poss. nbx softs et news. **Styl-Boutique, 19, rue de Marchienne, 6040 Charleroi, Belgique.**

Vds DOMPUB Amiga : 100 F. 10 disks tout comp. à choisir dans Fred Fish de 1 à 370. **FREE NET, rue Vander AA 31, bte 10, 1020 Bruxelles, Belgique.**

Éch. sur Megadrive final Blow contre DJ Boy. **Hugues. Tél. : 60.60.98.37. (ap. 18 h).**

Éch. voiture, radiocom. Shadow 4 X 4 monté par pro. + télécom. Turbo Sanwa contre ST. V. (état neuf). **Jérôme THOMAS, 148, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.73.30.**

Éch. sur ST jx et util., Paris de préf. (E-Motion Kick Off 2), déb. acc. **Nicolas DROUIN, 36, rue de Varenne, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.70.85.**

Vds ou éch. news sur Atari ST uniq. avec gens sérieux et ultra-rapides. **Nordine ADJADJ, 5, allée Paul-Verlaine, 95370 Montigny-les-Corneilles. Tél. : (16-1) 39.78.38.28.**

Ch. contacts durables et sympas si poss., sur ST. Poss. news, Ikick Off 2, Sly, Spy, Lom, Maupiti). **Thierry MORET, 11, rue du Fond Louvet, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.52.14.41.**

Éch. jx pour ST. Poss. Maupiti Island, Full Metal Planète, Sim City, Op ; Stealth, util. **Guillaume DEUTSCH, 58 bis, rue Commanderie, Nancy ou B40, 20, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 83.41.41.74. ou (16-1) 42.81.56.68.**

Éch. sérieux, sur Megadrive (fr.). Possede Revenge of Shinobi, Mistic Defender, etc. Écrivez-moi ! Salut ! **Gilles MICHAS, 33, rue Huguerie, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.94.95.**

Rech. anciens titres pour Atari STF 1040. Env. listes. Vds XE Game comp. : 300 F. **Philippe DEBONNE, 52, rue de Villers, 62530 Servins.**

Amiga et C64 ch. contactacts pour éch. log. Env. listes. **Joël DE KOCK, rue des Radis, 38, 6200 Châtelineau, Belgique.**

Éch. ou vds news (jx, démos...) à px très très bas ! ! (Amiga !) (cool !). **Alain ANDRIEUX, 31, rue Jeanne-d'Albret, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.47.21.09.**

Éch. jx sur C64. Poss. (Skiordie, Turricanne, Italy 90, P47, etc...). Env. liste, rép. à tous (tous pays). Yves SEIRA, Cassinette 12, 1018 Lausanne (Suisse).

PC éch. nbx jx et autres log. Rech. jx rôles & réflex (fr.). Rép. ass. ds la semaine (3 1/2-5 1/4). **Patrick GOTZ, Lotissement Callot, 70180 Membrey. Tél. : 84.67.01.59.**

Atari STF, ch. contacts pour éch. jx, softs, news, démos, util., poss. (Ultimate Golt, Klax.). **Cyril FONTAINE, 148, Grande-Rue, 09400 Saurat. Tél. : 61.05.73.10.**

Éch. chaîne HiFi dble K7, platine disq et lazer, équal., 2 enc. contre Atari 520 STF. **Jérôme VIALE, 13, rue Anatole-France, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.79.37.**

Éch. sur ST : Shadow Warrior, Castle Master, Gold Aztec, Cent squares contre ST replay ou le STOS. **Thierry DUMAY, Lot. La Tuilerie, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.23.12.**

Fan Apple éch. jx sur IIC ! Contacts surp. coll ! Pos. news (propres). Arn. mal reçu ! Env. liste, rép. ass. ! ! ! **Nicolas DESABRES, Lot-en-Sève, 01390 Tramoyes. Tél. : 78.91.82.91.**

Atari ST ch. contacts sérieux. Escrocs s'abst. ! Env. liste. Rép. assurée. **Stanislas METTRA, 23, rue des Moulins-à-Vent, 95470 Saint-Witz.**

Éch. ou ach. log. rôles et av. pour PC 5 1/4. **Patrick PERRAULT, 106, rue de L'Angottière, 50400 Granville.**

Ch. contacts (5 1/4), club, groupe sur Amiga. **Bertrand EMERIAU, 8, rue de Lausanne, 31200 Toulouse. Tél. : 61.23.18.38. (le soir).**

PCman à PCPeople : ch. contacts pour éch. log. ttes natures. **Christophe CLABON, 15, rue Blanchard, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.56.99.**

Comp. PC rech. contacts durables pour éch. jx et util. Env. liste. **Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendès-France, 62160 Bully. Tél. : 21.29.26.62.**

Éch. jx sur Atari ST. Poss. news (Secret Agent, Plotting, etc.). Rép. ass. à 100 %. David BIARD, 50, rue du Général-Leclerc, 57350 Stiring-Wendel. **87.88.11.15.**

Ch. PC Hercul pour éch. démo et Dom Pub. Ach. pour PC carte son, carte VGA, scan. son-image. **Marc SADERI, 48, rue du Dr-Sultzer, 67140 Barr.**

Vds ou éch. SEGA 16 b., + Sup. Shinobi comp. fr., jap. (servi 1 mois) : 1 390 F ou CTR jx et CD, NEC. **Philippe DELHOMME, Les Demeures de Font-Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Ach. ou éch. sur PC ttes simul. et av. Exclusivement VGA, ts formats disks. **Vincent-Jacques PENNEL, Hauts de la Pinède, 8, rue Taba, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.80.08.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux et durables. News ass. (F29, Indy 500, Ivanhoé, Cen d'or). Rép. ass. **Frédéric HEEM, rue de Callicannes, 59270 Godewearsvelde. Tél. : 28.42.53.34.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + joy + 40 disks + imp. DMP 2160 + nbses revues, le tt : 3 500 F (ou sép.). **Guillaume MOINE, 29, Les Sources-sur-Marves. Tél. : 49.88.51.37.**

Atari ST éch. : jx, util., démos, news (sur Lyon ou Fr.). Contacts rapides et sérieux (déb. s'abstenir !). **José ALMEIDA, 159, route de la Mure, 69390 Charly. Tél. : 78.46.10.31.**

Salut ! Éch. jx, démos et util. sur 1040 STF. Contacts rapides et sympas. **Guillaume MILANESIO, 49, rue Félix-Chautemps, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.09.29. (18 h-20 h).**

C64 + K7 ch. corres. pour éch. Poss. sup. news. Env. listes. Rép. ass. **Gilles GUERRERO, 42, rue des Grenadiers, La Deveze, 34500 Béziers. Tél. : 67.35.23.70.**

Amiga ch. contacts pour éch. log. (jx et util.). Sérieux et rapides. Poss. news. **Julien RAYNAUD, 18, rue Massenet, 03310 Néris-les-Bains. Tél. : 70.03.16.27.**

PC 5 1/4 ch. corres. pour éch. jx et util. Poss. 80 jx et rech. news. **Nicolas VANNIER, La Blondelière, 61300 Crulai. Tél. : 33.34.22.69.**

Éch. news sur A500. **Richard FRANCELLI, 13, rue du Château (pendant l'école) 92200 Neuilly ; 4, av. Foch, 45170 Neuville (vacances). Tél. : (16-1) 46.24.64.67.**

Salut les petits clous. Éch. jx sur Amiga 500, rép. ass. 101 %. A bientôt. Merci ! **Christian SAN-AGUSTIN, rue du Château 5, 1470 Estavayer-le-Lac (Suisse).**

Éch. sur Amiga, déb. acc. Rép. ass. Env. liste. **Olivier PAULS, 3, chemin des Oiseaux, 4900 Spa (Belgique).**

Déb. peu de news ch. contacts sérieux et sympas. Env. liste (Suisse si poss.). **David SCHMIDIG, Chalet Gumflun, 1837 Château-d'Oex.**

PETITES ANNONCES

Amiga ch. corres. sur Clermont-Ferrand. **Benjamin BOULET, rue des Peyronnies, 58400 La Charité-sur-Loire. Tél. : 86.70.19.09. (W.E.).**

Ch. contacts sur Atari ST. Rép. ass., déb. bienvenus. **Philippe PASSANI, 26790 Baume de Transit. Tél. : 75.98.10.83.**

Éch. cons. SEGA 8 b. contre Game Boy + jeu Tetris + écouteurs + câble liaison. **Anthony GELOT, 4, allée de la Saladelle-les-Rosiers, 13800 Istres. Tél. : 42.55.23.87. (ap. 18 h).**

Éch. news + oldies Atari 520-1040. poss. nbx news. Avis aux sérieux. Curieux s'abst. **Roberto MAJRO, avenue de la Résistance 58, 4630 Soumagne, Belgique. Tél. : 041/77.49.99.**

Rech. corres. sur IBM PC comp. pour éch. log., rép. ass. 100 %. **Arnaud MONNIER, 9 bis, rue Jeanne-Labourde, 71230 Saint-Vallier. Tél. : 85.58.10.30.**

Déb. PC 5 1/4-3 1/2 VGA/EGA, éch. jx, poss. : Bushido, Wargames,Buck Rogers, Block Out... A bientôt. **Sébastien EGO, 46, rue Osbert, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.13.27.**

Éch. news sur ST. Poss. : Kick Off 2, Shadow of the Beast, F19, Le flic de Beverly Hills... Rép. ass. **Frédéric SENECA, 144, rue Buffon « Les Églantines », 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.07.98.**

Ch. contacts sérieux sur 1040 STE. Poss. news (Maupiti, Op. Stealh, etc.). **Bruno TIBERGHIEN, 12, square Jules-César, 95120 Ermont.**

Vds pour CPC464, K7 orig. anciens titres : 20 F et D7 : 40 F. Liste sur dem. **Liborio BARRAFRANCA, 6, rue de Poitiers, appt 5, Graizailles, 11000 Carcassonne.**

PC 3 1/2-5 1/4 ch. contacts sérieux pour éch. jx et util. Env. liste. Arnaq. s'abt. **Damien VAN MIEGROET, 99, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles, Belgique.**

ST éch. démos, compil. d'Intaos (poss. Union démo, Mindbomb, Overdrive, etc...) et compacteurs ts genres. **Vincent PORTHÉ, 44, rue Saint-Lazare, 95290 L'isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.07.49.**

Rech. posses. Spectrum. Ai nbx news (89-90). Si rien à offrir, écrire qd-m. (contacts, club, etc.). **Pascal TOURNOIS, 21, rue Sainte-Aldegonde, B-7540 Kain (Tournai), Belgique.**

520 STF ch. contacts sympas pour éch. Poss. news (rég. ou non). Vds opé. Wolf et Triad. **Jérôme POIRIER, 4, square du Jounais, 44400 Réze. Tél. : 40.84.30.76.**

Éch. (ou ach.) jx sur Megadrive ou sur Gameboy. Non sérieux s'abst. **Farid SAHEB, 70, rue André-Joineau, 93310 Pré Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.40.02.75. (ap. 19 h).**

Urgent ! Ch. langage Pascal sur Amiga et Deluxe Paint. **Robert SHEN, 44, rue de la Victoire, 37000 Tours. Tél. : 47.38.53.64.**

Éch. n'importe quel jeu, sur 520 STF contre Héro's Quest sur Atari. **Édouard DESGREZ, 59, rue Chauveau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.90.71.**

Éch., vds news et util. sur Atari ST/STE. **Pascal ARGANO, 7, rue Ginsburguer, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.77.47.**

Ch. contacts sur Amiga 500 pour éch. log. jx et util. Rech. log. éduc. **Patrice DELAFOSSE, 37, rue de la Renardière, 76110 Goderville. Tél. : 35.29.68.87.**

Stop ! PCMan ch. corres. sérieux pour éch. jx et util. en 3 ou 5 pouces. Rép. ass. **Michel NICOLAS, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis.**

Éch. news et autres sur Amiga, Corporation Indi 500, Kick Koff 2, Photon Paint 20, Operation Sthelth, etc... David GUYARD, L'Étoile, bd des Martyres-de-la-Résistance, 83300 Draguignan. 94.47.18.43.

Salut ! Éch. et vds jx, pas chers sur Amiga 500. Rech. amigamen sur Bruay. Déb. admis. **Rudy LANGLET, 22, rue des Saules, résidence du Moulin, 62700 Labuissière. Tél. : 21.53.23.50.**

Ch. contacts sur Atari STF/E, de préf. sur le Gard (Nîmes et env.). **Stéphan RAFIN, BP 13, 30510 Générac. Tél. : 66.01.38.89.**

Amiga Éch. jx. Env. liste. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. (Gold of the Aztec, etc...). **Charles GUARNERI, 2, rue du 19-Mars-1962, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.42.06.15.**

Salut Amstradien ! Ch. corres. sérieux pour CPC 6128. Rép. ass. à 200 %. Poss. news, jx démos, util. Ai nbx corres. Vds Fanzine. Env. dans env. 5 F + tbre 3.80 F. **Stéphane ENTEM, 15 ter, chemin des Petites-Fontaines, 78250 Tessancourt-sur-Aubette. Tél. : (16-1) 30.99.00.31.**

Rech. util. pour CPC 464 + DDI-1 + 64 K7 + imp. **Éric ROBLES, rue Matachot, 64300 Orthez. Tél. : 59.69.26.51.**

Atari ST éch. jx + util. Ch. contacts. Rép. ass. **Jean-Rémy LÉFILÉ, 3, rue Morel-Payen, porte G, 10000 Troyes. Tél. : 25.81.40.96.**

PC 5 1/4, éch. jx et util. **Bernard BUC, 1, allée du Forez, 31300 Toulouse. Tél. : 61.49.33.30.**

Ch. contacts sur Atari 520 ST. Poss. : After the War, Kick Off 2, Fred, New Zeland, Story, Ivanhoé, etc. **Yann FLEURY, 24, rue du Port-à-l'Anglais, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.68.46.66.**

Éch. Amstrad PC 1512 DD coul. TBE, contre Amiga 500 avec mon. coul. **Philippe LEROY, 55, avenue André-Rouy, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.63.68. (ap. 19 h).**

Salut à tous les amigamen ! Éch. sur Amiga. Rép. ass. Env. listes. **Thomas CALVO, 14, rue Pasteur, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.42.12.**

Éch. jx Amiga 500. Poss. news : Gremlins 2, Rick Dangerous 2, Prince of Persia... Arnaq. et vendeurs s'abst. **David JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

PC éch. log. 5 1/4-3 1/2. Poss. nbx jx. Répondez nbx. Sérieux et cool bienvenus. **Stéphane LEYERS, rue du Prévôt 105, 1050 Bruxelles (Belgique). Tél. : 3/46.00.61.**

Éch. jx sur PC 5 1/4 (ch. surtout : Afterburner, Back to Futur 2, X-Out, Xenon 2). Rép. ass. **Pierre FOURNIRET, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville.**

Éch. Amiga 500. Sérieux, cool, durable et rapide bien sûr. Poss Beast 2, Turrican... Si poss. rég. Cent. **Christophe POINTREAU, « Pouillet », Brizay, 37220 L'Ile-Bouchard.**

Atari 520 STF ch. contacts rapides, poss. news, util. Env. listes, rép. ass. **Laurent GEFFROY, 75, avenue des Tilleuls, 78200 Magnanville. Tél. : (16-1) 30.92.70.61.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux pour éch. jx. Pipo s'abst. Déb. acc. **Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98. (ap. 17 h).**

Amiga ch. contacts sérieux, rapides et durables pour jx, util. et docs. Bienvenue à tous. **Daniel ROHMER, 117, rue de la Gare, 67920 Sundhouse. Tél. : 88.85.29.01.**

Éch. jx sur ST. Ch. Windsurf Willy, Great Giana, Spack ; Seuck. Éch. sérieux et rapides exigés. **Éric SABARDU, 9, rue du Dr-Romefort, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.76.09.**

Éch. ou ach. softs sur ST et PC (démos, Dompub, jx, etc.). Rép. ass. à ts. **Sébastien LETHUILLIER, Saint-Aubin-de-Crétot, 76190 Yvetot. Tél. : 35.96.28.85.**

Ch. contacts pour éch. jx sur PC (poss. 80 jx : Dble Dragon GB2 Speedball Budokan Comic...). Franck Molto ; 7, rue du Vice-Amiral-Kersaint, 22190 Plérin-Saint-Laurent. **96.73.14.41.**

Salut, ch. en Suisse C64 : Beach Volley, Kick Off et Kick Off 2, Wheels of fire, Batman. **Claude GUIDI, rue du Cropt 4 Bex, 1880 Vaud, Suisse. Tél. : 025/63.23.24.**

Ch. contacts sur Amiga, seulement personnes bien branchées. Rech. GFX, coders, musiciens pour grpe. **Emmanuel DEGRÉMONT, Izeure, 21110 Genlis.**

Éch., vds news sur Atari 520 ST-(E). Env. liste. Déb. acc. **Antoine DELPIRE, 10, rue de Reims, 59175 Templemars. Tél. : 20.97.15.22.**

Éch. jx sur Atari STE. Rép. ass., env. liste. Déb. acc. A bientôt. **Jean-Marc WEINGARTEN, 106, rue Principale, 68116 Guewenheim. Tél. : 89.82.59.54.**

Échange jeux sur ST. **Thomas JOLY, 19, rue des Cordeliers, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.81.70.**

PC 1512 ch. éch. sérieux et durables. Poss. de nbx log. dont nbx news. **Christine GAUTHIER, 9 bis, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.35.42.**

Éch. ou vds sur Amiga jx et util., démo avec contacts sympas et durables. Déb. bienvenus. Salut ! **DESTROY, rue de la Sauvenière 72, 4900 Spa, Belgique.**

Ch. contacts pour déb. sur 1040 STE (jx, util., éduc., etc...). Urgent, SVP. Merci d'avance. **Thioula NGUYEN, 6, rue du 4 Septembre, 13200 Arles ou 1, rue Augustin Tardieu, 13200 Arles. Tél. : 90.96.23.09.**

Éch., ach, vds jx pour STE et ch. contacts durables. Vds cons. Nintendo (ss gar.) et S. Mario Bros 2 : 450 F. **Laurent PIERLOT, 86, rue Victor-Recourat, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.08.91.**

Éch. Maniacmansion, Manhunter I, opé. Stealth sur ST contre autres jx (Av.). Env. liste. **Julien UYTTERHAEGEN, 11-13, rue Princesse, 59800 Lille.**

Programmeur en C sur Amiga, ch. contacts pour éch. idées, trucs, astuces et sources. Env. prg. **Jacques HISBERGUE, Les Vavres, 42120 Perreux. Tél. : 77.62.09.75.**

Club Atari jx stratégie, ch. éch., contact : log. Atari et PC jx, util. Bonne logithèque. **Atari Club Loisirs, A.S.C.M. Jeux, Stratégie, 6 C.D. Melun, 10, quai de la Courtille, 77011 Melun.**

Déb. sur ST. poss. qques news. Env. listes. Rép. ass. **Stéphane SIX, 7, avenue Plein-Soleil, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.24.69.**

Éch. news sur ST. Ch. contacts sérieux. Rép. ass. (poss. nbses démos). **Frédéric TRICKELS, rue d'Italie, 95, 4430 Ans (Belgique). Tél. : 041.63.92.16.**

Rech. pour Amstrad CPC 464 multip. 2 contre Synthé. vocal technimusic (accent fr.). **Joël PARNASSE, 48, av. Gabriel-Péri, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.33.15.48.**

Ach., éch., vds jx sur Amiga et Atari. Poss. news. Ch. contacts sérieux et durables. Env. liste. **Christian ACHARD, 9, rue Châteaubriand, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.25.91.**

Éch. Slalom contre Cobra triangle sur Nintendo. Pas sérieux s'abst. **Nicolas DYHARCABAL, 23, avenue Lénine, 40220 Tarnos. Tél. : 59.64.07.84.**

Éch. et vds ts prgs sur ST(E). Poss. news. Acc. tt le monde (sauf arnaqueurs) dans ts pays. **David STANKOVIC, 7, allée des Azalées, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.04.31.**

PC ch. contacts pour éch. softs en 5 1/4 ou 3 1/2. Rép. ass. **Raymond TEDESCHI, 16, chemin de la Blanchisserie, 38100 Grenoble.**

Ch. trucs, prgs, astuces sur STOS Basic. Ch. contacts pour éch. jx ST. Salut à tous ! **Fabrice LOBRE, Lot. « Le Paradis », 38260 Gillonnay. Tél. : 74.20.38.05.**

Éch. jx, démo, util. sur Atari ST(E). Ch. (toujours) démo du Gd Bleu. **Nicolas PALOT, 73, avenue d'Albi, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.79.80.**

Éch. jx sur PC 1512, rech. Shinobi, P47. POss. Dble Dragon II, Eresram, Roger Rbit, Test Drive I, II, Budokan. Vite ! **Frédéric LAPORTE, Le Martel, 19270 Donzenac. Tél. : 55.85.67.44.**

Éch. Midwinter, Voyageurs du Temps + not. ou vds : 150 F l'un. Rech. opé. Stealth et news. **Laurent SOLARSKI, 72, résidence le Chêne, 62800 Lievin.**

Amiga 500 rech. contacts fr. ou non pour éch. news..., etc. Déb. acc. Rép. ass. ! **Frédéric TILLAC, 4, rue Jean-Jacques-Rousseau, 33160 Le Haillan. Tél. : 56.34.17.35.**

Éch. Amstrad 464 coul. + nbx jx + manuel contre cons. (Nintendo) + plusieurs jx. **Raphaël BRIFFOD, 359, avenue Guillaume-Fichet, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.73.06.**

Rech. ttes docs : util., jx, etc. sur Amiga. Pas sérieux s'abst. Contre docs. **Joël CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

Sur CPC 6128, ch. contacts sérieux, poss. nbx softs (Franzines, démos, soluces, news, util...). **Bruno SCHNEIDER,4, rue du Lt-Rousselot, 78500 Sartrouville.**

Ch. contacts pour éch. soft sur Amiga. Poss. news (St Dragon, Lotus, Turbo, Challenge...). **Stephan VINCENT, 11, rte de Bruyères, 88640 Granges-sur-Vologne. Tél. : 29.57.50.61.**

Atari 520 ST ch. contacts sérieux pour éch. jx, rép. ass. 100 %, escrocs s'abst. **Patrice VILLAGOMEZ, 48, cours Camou, 64000 Pau. Tél. : 59.32.99.04.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 rec. contacts durables pour éch. jx (poss. Test Drive 2, Budokan, Blockout...). **Nicolas CARSEL, 14, rue du 8-Mai-1945, 59111 Lieu-Saint-Amand.**

Amiga 500 éch. nbrs log. (Jx util., démos, news). Déb. acc. Env. liste. Rép. ass. **Alexis GUTEVILLE, 5, rue de Lancry, Compiègne. Tél. : 44.40.39.88.**

Éch. et vds news sur ST et STE (env. listes, rép. ass.). Vds Amstrad CPC 664 + D7. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

ST ch. contacts, rép. à 100 % si liste. **Émile SOW, « La Marie » 7, 48, av. Fournacle 48, 13013 Marseille.**

Éch. jx sur Atari 520 ST. Poss. nbx jx (env. liste, si poss.). **Bruno PAVIS, 40, bd Mostaganem, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.**

Ch. contacts Amiga. Poss. nbx news : Fire and Brimstone, Flood, Midnight Resist., Shadow of Beast 2... **Frédéric BAZIL, 19, rue Bavyn-de-Perreuse, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.73.74.25.**

Éch. jx sur ST, util., démo, Rick Dangerous II, Cadaver, etc. Déb. bienvenus. **Laurent BESSE, 14, rue Edmond-Fortin, 77130 Montereau. Tél. : 60.96.30.48.**

Ch. contacts sur ST. Possède nbx jx. Envoy. liste ou tél. Région paris. si poss. **Sébastien BERTHELIN, 25, rue Auguste-Polissard, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.73.17.**

Rech. contacts sur Amiga 500 (arnaqueurs s'abst.). Salut à Xaviard. **Stan LEROY, 4, allée d'Alexandrie, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.27.34.**

Vous voulez éch. jx sur ST alors env. vos listes de jx. Rép. ass. Poss. F29, Flood, etc.). **Matthieu LEHMANN, Résidence des Sports, Picquecailloux, appt 434, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.76.80.**

Éch. jx sur Amiga (sur Lyon, si poss.). Poss. Midnight Resistance SH, Warriors Turrican... **Gérard BAREILLE. Tél. : 78.80.83.33.**

520 ST ch. contacts rapides, durables, en France et à l'étranger. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Kremlin-Bicêtre. Ne pas téléphoner.**

Éch. sur SEGA 8 b. : Y's (si poss. contre Phantasy Star), Rastan, Dble Dragon, etc... Ch. Zillion 2. **Nicolas EISENZOPF, 53, Grande-Rue, La Neuville-en-Hez, 60510 Bresles. Tél. : 44.51.61.29.**

Éch. jx sur ST contre jx sur A500. Vds jx sur ST et rech. jx sur Amiga. **Yann ROUSSEAU, 4, rue Stanislas-Meunier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.31.05.66.**

STE. Ch. à éch. jx. Poss. news. Déb. bienvenus. Proche Marne-la-Vallée de préf. **Gilles BOLLE, 2, rue Anatole-France, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.72.20.**

Amigaman mordu éch. soft (jx + util.). Poss. DP3, Indy 500, New Zealand Story, Plotting. Ch. GFA 3.0. **Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Messein.**

Ch. contacts sérieux et rapides sur ST pour util. et jx. Atari Girls Bienvenues ainsi que déb. **Philippe CARLETTO, 35 bis, avenue du Moulin-Notre-Dame, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.21.22.**

Amiga éch. soft avec ts pays. Poss. nbx news. Env. listes. Vendeurs s'abst. **Vega JESUS, avenue Montserrat, 172, 2°4°, 08820 El Prat, Barcelona, Espagne.**

Atari ch. contacts sur XLXE STF pour éch. Ch. log. com. Packet-radio (Nord si poss.). **Michel DELEGLISE, 163 bis, rue Colbert, 1, cité Bohême, 59800 Lille.**

Éch. jx sur Megadrive. Poss. Monaco GP, Golden Axe, Hellfire, Mystic Defender, Ghools'n Ghost. Rép. ass. **Stéphane MIARD, 142, rue de la Fontaine-Couverte, 77190 Dammarie-lès-Lys. Tél. : 64.39.18.79.**

Ch. contacts sérieux pour prêts jx NEC : poss. Vigil., Pckid, M Heli, F. Soccer, F1 Triple Battle. **David PORRÉ, 69, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.07.79.**

Salut ! Rech. corres. sur Atari ST. Rép. ass., env. liste. Tte la France à bientôt. **Joachim DANIELETTO, 15, rue des œillets, 62590 Oignies.**

Vds ou éch. Last Ninja 2, Robocop, Prohibition, etc... : 50 F (K7). Rech. Batman Gryzor et ts jx (AV). **Stéphane HERAULT, 1, avenue de la Gare, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.45.21.75.**

PC poss. BCP news. Ch. contacts sérieux et durables. Poss. nbx jx et util. Rép. 200 %. **Grégory BASSANESE, 10, allée des Bleuets, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.61.47.00.**

Atariste éch. jx. Ch. log. STOS. Ach. man. : faire offre. Vds disks vierges neuves par 10 : 40 F. **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. R.-Shuman, bât. 5, appt 544. Tél. : 56.02.11.09.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux pour éch. jx et util. Poss. nbx news. **Louis LUPETTI, 6, Les Érables, 68890 Reguisheim. Tél. : 89.81.76.90.**

Salut ! Éch. jx sur ST (Kickof F2 F29 Shadon of the Beast). Rép. ass. 100 %. Env. listes ! **David CALMEJANE, Chemin de Rabaudis, 31620 Labastide Saint-Sernin. Tél. : 61.84.90.67.**

PC 1512 rech. contacts sérieux et durables. Poss. t. gde logithèque. Env. listes. **Alexis ISAMBERT, 26, rue d'Edimbourg, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.68.32.**

Vds softs disk Atari 800XL. Rech. contacts GFA-assemb. (début ant.) sur Atari STE. A bientôt ! ... **Gaël TRINQUART, 18-20, bd de la Vrille, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Éch. logs (jx et util.) sur ST. Rep. ass. **Thierry NEVEU, 18, impasse de Cleres, 76130 Mont-Saint-Aignan.**

Ch. contacts pour ST. Rép. à 100 %. Poss. : Flood, Turrican, FSF II, Rick II, Nightbreed, Gold Aztecs, Mid-Res. **Renaud SCOTT, 32, rue des Romarins, 13300 Salon-de-provence. Tél. : 90.42.03.71.**

Éch. (évt ach.) util. et jx sur Atari ST. Env. cos listes. **Bernard PERROT, 2, rue Hugi CH, 2502 Bienne, Suisse.**

Amiga, ch. contacts sympas (rég. Arras, Bethune, Lens). Env. liste. Jx et util. Rép. ass. **Patrice THOMAS, 61, rue de la Convention, 62800 Lievin. Tél. : 21.42.65.81.**

Attention ! Éch. n'importe quel ordi. ou cons. contre platine laser Sony port. (TBE). **Karim YAMNAINE, 12, lotissement Pechtaulier, 11000 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91.**

Éch. orig. Silent Serv. ou Gunship contre Colorado ou Carrier Command (sur Amiga 500). **Yann MORENO, 12, avenue Marcel-Baudin, 13230 Port Saint-Louis du Rhône. Tél. : 42.86.35.46.**

Éch. ou vds sur Gameboy : Tennis sur NES : Trojan, Top Gun, Rad Racer sur SEGA : Space Harrier, Calif G. **Christophe TELLIER-GUILLET, 9, allée des Érables, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.10.58.**

Éch. jx Amiga : Beast 2, Fire and Forget 2, K-Game Show, Indy 500... (+ de 100 jx). Ch. Rick 2, cap. Blood, news, old. **Nicolas JEANDROT, 205, rue Édith-Piaf, 71000 Macon.**

Stop ! Éch. jx SEGA. Ai Wonder 3 After Burner Altered Beast contre news (Slap Shot etc. ou Shinobi). **Thomas MERCUSOT, 39, rue Christophe-Colomb. Tél. : 47.61.03.02.**
Ch. adh. poss. PC disk 5 1/4 ou Mac pour éch. log. jx (non piratés). **Laurent ROBILLARD, 19, rue Charles-du-Saulx, 54000 Nancy. Tél. : 83.36.78.54.**

Amiga ch. contacts sérieux sympas et durables (gratuit). De préf. Pas-de-Calais. Rép. ass. **Christophe LHERBIER, 35, rue Pasteur, 62144 Carency. Tél. : 21.22.12.59.**

520 STF éch. jx, util., démos. Aussi routines en assemb. (Devpäck). **Christophe MARÉCHAL, Chemin des Crètes, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.59.30.**

A500 ch. contacts (Aisne et Nord de préf.). Poss. news. **Jean-Baptiste LEGAL, 19, rue de Marle, 02140 Prisces. Tél. : 23.98.27.11.**

Ch. contacts pour éch. soft sur Amiga. Rép. ass. **Jacques MUNOZ, 4, avenue Georges-Bataille, 60330 Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.89.70.**

Amiga ch. contacts sérieux et rapides pour éch. Poss. nbx news : Prince of Persia, Beast II. **Éric BRIN, 66, rue de Paris, 95350 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 34.19.18.07.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 éch. softs div. (Av., Arcade, Simul., Music. Languages...) sur Bordeaux. **Jean-Christophe BORREDA, 53, avenue Saint-Amand, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.08.00.02.**

Ch. contacts pour éch. news, démos, util., sources assemb., che. coder à Nice, sur Amiga. Pierre MOREL, 15, bd Dubouchage, 06000 Nice.

Éch. K7 Nintendo Airwolf, Ghost Goblins contre Zelda 2. **Gaël POIRÉE, Lot Les Myosotis, 26420 La Chapelle-en-Vercors. Tél. : 75.48.22.15.**

Quelqu'un aurait-il l'amabilité de m'envoyer une photocopie du livret d'instructions Megadrive. Merci. **Gaétan SIRY, BP 11246, Niamey, Niger.**

Amiga éch. log. jx util. démos DP Hardware, sérieux exigé, à bientôt. **Roger WATREMEZ, 33, rue Pierre-Sémard, 59620 Leval. Tél. : 27.67.37.98.**

Atari ST éch. orig. Defender of the Crown, Vegad Cambler contre orig. « Meurtre à Venise » + not. **Bernard HERBIN, 34, av. du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.29.46.**

Éch. news sur Amiga. Arnaqueurs s'abst. **Sébastien BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Amiga 500 ch contacts sympas et sérieux, écrivez. **Jérôme CAILLY, 3, rue Victor-Hugo, 80580 Pont-Rémy. Tél. : 22.27.17.35.**

Atari ST ch. contacts. Rép. ass., env. liste. **Christian TSONG, 34, lot Maunier Terre Sainte, 97410 Saint-Pierre (Réunion). Tél. : 25.17.60.**

Amiga ch. contacts pour éch. jx et util. Poss. news. **Dominique LHUSSIEZ, 31, bd Albert-1er, 59491 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.72.91.28.**

Éch. log. Poss. news (Kick Off 2, Rédacteur pro, Populous, Sim City, Ivanhoé, etc...). Merci. **Mathieu BROSSEAU, 2, rue du Docteur-Le-Savoureux, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.83.15.94.**

Stop éch. max. jx (Prophecy, Fire & Brim, etc.) sur ST. Pas sérieux s'abst. Rech. groupes. **Christophe LURO, Bat. A7, Les Roches Blanches, 66650 Banyuls-sur-Mer.**

Amiga ch. contacts sérieux et cools. Rép. à 100 %. Prog., graphistes, musiciens bienvenus. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Éch. jx et ch. corres. Apple 2C. Éch. prog. Merci d'avance. **Charles CANOUNE, 10, rue Saint-Sébastien, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.87.97.**

Éch. jx sur Amiga. Vds pour Amiga extens. 512 K, drive ext., interface Midi. **Renaud BAILLIVET, 13, avenue Kennedy, 59800 Lille. Tél. : 20.54.34.75.**

Éch. jx sur Megadrive. Vds PC XT + LQ500 px t. int. Vds Midwinter (SST) et solde jx MSX. **Xavier LACOSTE, 27, rue du Fbg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.93.80.**

Éch. jx sur ST : Shadow of the Beast, Back to the Futur 2, Do Run Run, etc... Env. listes. Salut ! **Benoît CAPELLE, « La Poste », 24130 Saint-Pierre d'Eyraud. Tél. : 53.27.90.38.**

Amiga éch. jx, util., démos, tools. Ch. sources Lattice C. Sérieux et sympas SVP. Arnaqueurs s'abst. **Jean-Noël RAVEY, 6, allée des Lilas, 88000 Épinal.**

Amiga rech. Hot-news, pas sérieux s'abst. **Matthieu CHABAUD, Le Touve, 84570 Méthamis.**

Vds ou éch. nbx log. PC 5 1/4 dont : Indy 3 (av.), Populous, Sim City... Che. jx (av.) et Strider. **Jean-Luc DOTHÉE, Chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.**

Ch. corres. pour éch. sur C64 (disk only). Rép. ass. à tous ! **Frédéric VANDECASSERIE, 12, av. Lobau, 1380 Lasne, Belgique.**

Stooop ! Amigaman timbré ch. contacts pour éch. logs, util., digits sonores iff, etc. **Cedric VANIER, 36, rue des Molveaux, 77450 Coupvray.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 ch. contacts pour éch. jx, surtout (av.). Rech. news de Sierra. **GANDALF, BP 257 CH-4513 Langendorf, Suisse.**

NEC Coregrafx + CD-ROM, NEC Superfrafx, SEGA, Megadrive : rech. contacts sérieux pour éch. jx. **Christian ROTHACHER, Vaudres 16, CH-1815 Clarens, Suisse.**

Ch. pour Atari ST list ou log. navigation astro, routage, décodage Météortty + mon. mono 12 V. **Michel CARLE, BP 1456, Papeete, Tahiti, Polynésie française.**

Ch. contacts sur PC et comp. Poss. nbx jx et utils. Env. liste ou tél. Rép. ass. 100 %. **Pierre VERGER, 27, rue Cavenne, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.52.02.**

PC 1640 EGA ou Atari 1040 ch. corres. sérieux tous genres Arcade, util., dessin, music. **Jean-Jacques LE GOFF, allée Mechou-Goarem, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.**

Éch. ou vds jx sur NEC, Coregrapfx et sur Amiga (news). **Philippe BOUCARD, Trse de la Chapelle, Les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.**

Éch. sur SEGA 8 b. : Altered-Beast, Thunder-Blade. Recherche Golden-Axe ou autres. **Bertrand REGARD, Serjane, 72650 La Milesse. Tél. : 43.25.38.36.**

Déb. Amiga ch. contacts (rég. 59) pour éch. docs, util., jx, etc. Rép. ass. **Laurent CONTRERAS, 233, avenue Foch, 59118 Wambechies. Tél. : 20.78.74.50.**

Amiga 500 rech. contacts pour éch. sérieux et durables. Pas sérieux s'abst. Env. listes. **Xavier FREYERMUTH, 36, rue Grimoin-Sanson, 76350 Oissel.**

Megadrive ch. contacts sérieux dans le 92 si poss. Vds Gameboy + Batman : 550 F vite ! **Patrice Leblanc, 58, rue Nadar, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.49.43.**

PC 5 1/4 VGA ch. corres. pour éch. Poss. Sierra, Zak Mac, Indy 3, Colorado,... **Frédérik PROCÉ, 6, rue de l'Espinée, 6222 Brye (Belgique). Tél. : 071/81.48.04.**

Salut ! Amiga déb., ch. news, poss ; qques news. Vds pour Atari ST Dble Dragon orig. : 50 F. **Christel PUECH, 27, rue Biron, 34190 Ganges.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux, pour éch. jx et util., env. listes. **Laurent PORTERIE, 1, rue des Écoles, 80134 Hange-Saint-en-Santerre. Tél. : 22.94.30.60.**

Ech. nbx jx PC, tous formats avec contact sur Marseille. Poss. 6P, circuit, cycles, etc. Fana simul. **Paul-François FRANCESCHI, Super Rouvière B9, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Ch. contacts pour soluces jx (av.) Explora 1/2 + autres Atari. SOS ! Gd merci à tous. **Pascal ARCKEN, rue Jean-Ramey 31, 4000 Liège.1., Belgique.**

Éch. news sur ST. Ch. contacts durables. N'hésitez pas. Tél. moi. Éch. ST contre Amiga (BE). **Stéphane GRISONI, 98, rue Jules-Ferry, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.65.78.**

Graphiste et musicien sur Amiga. Ch. coder pour création démos. **Franck. Tél. : 81.52.95.30.**

Amiga vds, éch. news et autres. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Applemaniac ch. contacts pour éch. news, démos, docs, trucs, astuces, sur 2E ou 2C. Please call me ! ! **Ludovic JEAN, 2, square de Poméranie, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.40.78.**

PC 5 p. et 3 p. éch. jx et util. (Scientif., Windows 3...). **Cyril PICCHIOTTINO, 16, rue de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Amiga ch. contacts (déb. bienvenus). Env. liste. Ch. cours assemb. 68000. **Stephan VINCENT, 11, rte de Bruyères, 88640 Granges-sur-Vologne. Tél. : 29.57.50.61.**

Vds ou éch. jx sur ST (Shadow of the Beast, Cadaver, Day of... et nbx autres), rép. ass. **William MAFILLE, 82, rue de Montagny, 69008 Lyon. Tél. : 78.09.03.39.**

Ch. contacts sérieux et rapides sur Atari ST. Env. liste, rép. ass. Vds Tilt micro news. **Cyrille BOURDAIS, 134, boulevard Jules-Verne, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.37.52.**

Salut ! Groupe sur ST rech. graphistes et 1 autre codeur pour créer démo. **AYOROS, 10, rue de l'Alsace, 40280 Saint-Pierre-du-Mont. Tél. : 58.75.44.86. (18 h).**

PC tous formats ch. contacts, poss. : Budokan, Xenonq, Worldcupgo, Tdriver, rech. : Ricklet 2, Indy 500... Rép. ass. **François PAUTREAU, Le Bourg, 86370 Château-Larcher.**

Éch. news et démos sur Amiga. **Bertrand NORTIER, 60, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.31.29.66.**

PC 5 1/4 éch. ou vds nbx jx et util. Poss. nbx news. Rép. ass. **Bertrand GENOT, 7, rue des Graviers, 25150 Pont-de-Roide.**

Ch. contacts sur A500 (si poss. Vaucluse). Env. liste, rép. ass. **Éric MATHON, Quartier des Rians, 84860 Caderousse. Tél. : 90.34.51.33.**

Fan Lynx ch. contacts USA ou autres pour ach. news import et ch. club Lynx France ou autre. **Freddy BOUGY, 26, avenue du Languedoc, 51350 Cormontreuil. Tél. : 26.82.27.21.**

Atari ST ch. contacts sérieux. Poss. Manchester, UTD, Player Manager, F29, Sim City. **Stéphane TORTOSA, Cité GM, H5, escalier 42, 77022 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.57.22.**

Atari STDF ch. contacts, poss. news, env. listes, rép. ass., sérieux (poss. vente, pas cher). **Laurent BIANCHI, 29, avenue du Colonel Colonna d'Ornano, Imm. « Mon Rêve », 20000 Ajaccio. Tél. : 95.22.57.13.**

Éch. softs pour Amiga. Poss. nbx jx : Tie-Break, Summer Games Editions, shadow of the Best,... etc. **Fabien GEHRET, Bioleaz 12, 2023 Gorgier (NE), Suisse.**

Ch. contacts sérieux et durables sur Amiga 500, si poss. news. Rép. ass. à 200 %. **Wilfried THEVES, Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix Saint-Ouen.**

PC 5 1/4 ch. contacts sérieux 100 %. Poss. : Tetris, Zac Mackracken Drakken World, Cup Soccer. Ch. : Rick D. **Rémy PLANTAT, 8, avenue Danielle-Casanova, 91360 Villemoisson. Tél. : 69.04.37.08.**

Éch. bons jx sur Amiga 500 (Italia 1990, opé. Stheal, etc.). **Yann BOVY, La Gaude 4, 2606 Corgémont, Suisse. Tél. : 032.97.22.68.**

C64 vds et éch. jx. Tél. moi. **Sébastien BIDARD, 8, rue Honoré-de-Balzac, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.12.41.**

Atari ST(E) ch. contacts pour éch. Poss. nbx news (Epic-Battle Commando, etc.). Déb. s'abst. **Antony. Tél. : 38.81.81.17.**

Ch. contacts pour éch. sur Atari. Poss. Chaos Strike Back... Env. liste. **Stéphane MOREL, 6, rue du 19-Mars-1962, 59224 Thiant. Tél. : 27.24.65.34.**

PC vds 200 disks 5 1/4 avec softs 800 F ou éch. contre ampli + 2 enceintes. Étudie ttes propos. **Éric NIMESKERN, 136, rue de Metz, 57300 Talange. Tél. : 87.71.41.58.**

Éch. ou vds jx sur Atari ST(E). Rép. ass. Env. listes. Déb. acc. A bientôt. **Gérald LEGRAND, 99, rue Boniface, 6150 Anderlues, Belgique. Tél. : 071/52.89.14.**

Rech. contacts sérieux sur ST. Rép. ass. N'hésitez pas à m'envoyer vos listes. **Cédric GERMAIN, 6, rue François-Couperin, 95320 Saint-Leu-la-Forêt.**

Yo ! Éch. tout contre tout ! sur C64 disk only ! Rép. ass. Bye Bye. Tél. : Richard LAVIGNE, Les Marronniers, 14600 Honfleur.

Ch. contacts sur Atari STF/STE. Rép. ass. **Rudy, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.38.57.**

Amiga : sources ASM, Samples, Prommation GFA, Devpack 2, Amos, etc. Ch. exc. coder pour jx... **Joachim BERGOT, Trapagnan, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.92.38.**

Éch. ou vds jx pour cons. SEGA 8 bits (Dble Dragon, etc.). Urgent. **Matthieu HACHE, 4, rue de l'Église, 42155 Saint-Léger-sur-Roanne. Tél. : 77.66.80.30.**

Éch. disks vierges DFDD contre log. jx ou vds 5 F l'un. soit 50 F la bte, Amiga 500. **Philippe BACHET, 44, avenue des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Salut ! Débutant sur PC 5 1/4, je ch. contacts sympas pour éch. jx et util. Merci. **Philippe GRANDADAM, 70, rue des Plages, 34280 Carnon. Tél. : 67.68.22.62.**

Atari STE ch. contacts sérieux. Éch. jx, util., pédago. Nbx prog. T08D. **Angel ACEBO, 52, chemin des Plateaux, 33270 Floirac. Tél. : 56.32.78.37.**

Rech. D7 CP/M plus version 3.0 pour Commodore 128 avec livre sur CM 128. **Abdelkrim MOHAMMEDI, 15, rue Paul-Cézanne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.51.68.**

Éch ; jx. val. env. : 2 000 F contre Atari ST Amiga ou Megadrive, tél. pour rens. **Florian CHAVEY, Cormaranche-en-Bugey, Les Platelles, 01110 Hauteville. Tél. : 74.35.11.31.**

Donne + 10 000 timbres 50 % France, 50 % monde coté + 15 000 F contre A500 + mon. coul. + jx (TBE). Urgent ! ! **Laurent DUREUX, 4, chemin du Cocolet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Atari STE ch. contacts pour éch. news. Poss. F29, Ivanhoé, Raimbow Osland, Italy 90, Chaos Strike. **Gérald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry.**

PC 5 1/4 éch. jx : Colorado, Rick Dangerous, Microprose Soccer et nbx autres. Rép. ass. **Christian DEGRAEVE, 14, avenue de Tarente, 29200 Brest. Tél. : 98.03.14.74.**

Ch. contacts sérieux pour éch. jx sur Amiga. Env. liste uniquement en Suisse. **Sébastien GOLAY, 1343 Les Charbonnières, Suisse. Tél. : 021.841.14.94.**

Atari ST éch. news. Ch. contacts durables, sérieux et sympas. **Jean-Luc LEROUX, 58, Grande-Rue de Lucy, 02240 Ribemont. Tél. : 23.63.73.92.**

Amiga ch. contacts tous horizons. Poss. Digiview 4.0. **Gérard GARCIA, 10, rue Alfred-Roll, 75017 Paris.**

PC 5 1/4 éch. jx et util. Poss. nbx jx. Env. listes. **Patrice GUERRIN, 38, rue Adrien-Guidon, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.19.27.**

Amiga ! Tous contacts bienvenus, déb. également. Escrocs s'abst. bien sûr. Env. listes. **Jean-Michel VAN POUCKE, 23, avenue de la République, 40600 Biscarrosse. Tél. : 58.78.12.98.**

Éch. et vds news sur Amiga 500. Nbx news. Rép. ass. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12. (ap. 19 h).**

Possesseur Amiga 2000, ch. contacts pour éch. util., docs, etc. Vds livres sur Amiga. **Richard DURANO, Lot. 5, La Charmeraie, 30510 Generac. Tél. : 66.01.87.49.**

Éch. ultra news sur Atari ST, rapide et sérieux. Rép. ass. à 100 %. **Benjamin CHASSAT, 39, rue des Hauts-Fresnays, 92500 Rueil-Malmaison.**

Vds ou éch. news & oldies Amiga. Vds aussi IBM 5291 (mon. mono. + UC) : 1 500 F & 2 drive 5 1/4 DF 360 K : 600 F. **Emmanuel PREIN. Tél. : 60.08.53.23.**

Amiga ch. nouveaux coders pour créer démos et contacts pour éch. **Franck. Tél. : 81.52.95.30.**

Éch. jx sur ST. Vds After Burner : 60 F. Pisto. SEGA + 3 jx : 200 F. Voiture Tamiya Vanquish : 1 500 F. **David DEJAIGHER, 16, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.45.56.**

Amiga ch. contacts à l'étranger (Italien, Suisse et autres bienvenus). **K DAKOURI, 3, rue Latham, 41000 Blois.**

Vds ou éch. jx amiga à t. bas prx. Env. liste ; déb. bienvenus. Rép. ass. **Olivier LAMY-ROUSSEAU, BP 177, 57360 Amneville.**

Atari 1040 STF ch. contacts pour éch. durables, déb. bienvenus. Env. listes. ch. log. Mac. **Alexandre SASWITO, 43, avenue Gabriel-Péri, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.54.90. (ap. 18 h).**

PC 5 1/4 ch. contacts sérieux et durables, pour éch. log. jx et util. Rép. ass. Écrivez-moi. **Jean-Christophe INIZAM, cité du Petit-Bois, bât. H1, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.86.11.13.**

Testeur confirmé offre services pour ts mags/édit., travail sérieux et rapide. **François TONIC, 16, rue Chantereau, 51630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

Groupe Amiga rech. bidouilleurs pour éch. évolués : util., démos, softs, routines ass., idées prog. **Laurent GAUCI, La Charmeraie, Hall C, 7, avenue Brown-Sequard, 06000 Nice.**

Ch. contacts cools sur A500. Poss. (Rick Dangerous II, Indy 500, Nitro, Time Machine, etc...), env. liste. **Frédéric AUDOIS, 21, bld des Pyrénées, 93220 Gagny.**

Atari ST cool contacts wanted. 100 % reply. **Bicini FEDERICO, Via Cometa 4, 06100 Perugia, Italy.**

Ch. contacts sympas et durable sur Amiga (ttes rég. Env. rép. pour contact). **Christian STEPEC, 9B, rue Saint-Robert, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.88.28.91.**

PC ch. contacts, pour éch. softs VGA au moins (Adlib si poss.). Env. liste, rép. 100 %. **Pierre-François COLLOMB-CLERC, « Sur les Molasses » Groisy, 74570 Thorens-Glières. Tél. : 50.68.07.16.**

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Si vous habitez Paris ou la région parisienne, précisez (16-1) avant votre numéro de téléphone. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 87

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Rech. contacts sérieux sur Amiga 500 + éch. jx (Nord ou ailleurs). **Jean-Michel PALOMBINO, 155, allée de la Couronne, 59650 Villeneuve d'Ascq.**

Éch. news et simul. sportives sur Amiga. Vds orig. (Kick Off 2 Extra Ting). **Stéphane BARBONI, 24, rue Saint-Étienne, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11. (ap. 20 h).**

Éch. jx et util. sur Atari 1040 STE. Ch. contact durable et sérieux. Rép. ass. Env. liste. **Christophe AMIOT, avenue de la Suisse Normande, Saint-Georges des Groseillers, 61100 Flers.**

Rech. sur PC 525 jx (av.) (Op. Sealth, Bat, Type Sierra + Powermonger), poss. Wolfpack. Salut. **Frédéric PARANCE, rue Charlotte-Brissieux, 29243 Guilers. Tél. : 98.03.70.86.**

Amiga 500 rech. contacts performants pour éch. news, etc... Déb. acc. Rép. ass. **Frédéric TILLAC, 4, rue Jean-Jacques-Rousseau, 33160 Le Haillan. Tél. : 56.34.17.35.**

Atari ch. contacts (France, étranger), jx, util., démos. Poss. nbx jx. Env. liste. Rép. ass. **Jean-François ALIBERT, « Castanet » Gaillan-sur-Médoc, 33340 Lesparre. Tél. : 56.41.86.31.**

PC 3 1/2 ch. contacts sérieux et durables. Rép. ass. à 100 %. Env. listes. **Dany MOUTTE, 7, avenue Bonaparte, 51430 Tinqueux.**

Débutant sur amiga 500, ch. bon contact pour jx, éch. etc... **Jean-Louis DEYRIS, 129, rés. Les Fougères, 33480 Castelnau de Médoc. Tél. : 56.88.87.13.**

PC 5 1/4 ch. contacts sérieux, sympas et durables pour éch. logs. Poss. M1TP, Indy, FS3, Rick D. **Thomas PAVIOT, Lycée C. et A. Dupuy, Roche Arnaud, 43003 Le Puy-en-Velay.**

PC éch. jx (surtout !) et utils. Poss. LVDT, Loom, DDII, Sim City, Populous, Spaceq I, II, III, RD,... Rech. Kick Off II... **John FISCHER, 8, place des Rouges-Gorges, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.32.19.**

Ch. contacts sur Atari ST, pour éch. prog. astronomie et parties échecs ou études. **Gwenole GRALL, 22, rue Duquesne, 29100 Douarnenez.**

Rech. Mathématica, Dérive, Power Graph et éch. contre jx ou util. (excel. état). **Laurent FERRARI, 15, rue des Tilleuls, 68620 Bitschwiller-lès-Thann.**

Salut ! Atari 520 éch. ou vds jx (Rick Dangerous 2, Sim City...). Env. listes, déb. acc. **Frédéric MULLER, 7B, rue Mulmatt, 67210 Valff.**

PC 5 1/4 ch. contacts pour éch. jx et util. Rép. gar. A bientôt. **Arnaud LORIOT, 400, rue Jean-Moulin, 08500 Revin. Tél. : 24.40.13.80.**

Éch. jx, démos, sources (Seka). nbx contacts... No lamers. **Jérôme MALNUIT, 402, chemin de Trespaux, 30100 Alès.**

Ch. contacts sérieux, même débutants pour éch. jx, util., doc, démo. Env. listes. **Jacques POZZO DI BORGO, Villa Michaud, chemin Biancarello, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.25.61.74.**

Éch. jx, util. sur PC et comp. 5 1/4 3112 (Rick Dangerous, Italy 90, Indy 3, Skweek, Ultimag, Great Court, etc.). **Stéphane FOSLIN, 6, rue des Frères Robespierre, Aulnoy-lez-Valenciennes. Tél. : 27.45.31.98. (ap. 19 h 30).**

CLUBS

L'Amson nouveau est arrivé ! Amson Mag., le Mag. des 8/16 bits et des cons. est dispo. contre 3,80 F. **Amson Mag. 7, rue Dom Mocquereau, 49280 La Tessoualle. Tél. : 41.56.35.60.**

Pour votre cons. SEGA 8 bits nous vous proposons + de 60 jx (éch., ach., vds...). **Siegfried MOUNISSENS, 17, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Mieux que les clubs news Amiga 5 1/4 et 3 1/2 + news 64, px int., cur. s'abst. News. **DJ WALLY-JUMD, BP 3, 4680 Oupeye.**

Phaba Club, présent au Forum Atari, n° 2 du Journal sur D7, bcp + complet : 30 F ou rens. contre 2 tbres. **Phaba Club, 8, chemin des Pains Perdus, 28100 Dreux.**

Vds démos news sur Amiga : 10 F (disk comp.), port gratuit. Pour recevoir liste. **Olivier MEYER, route de Sampigny, 55300 Kœur-la-Petite. Tél. : 29.89.11.03.**

Plus de 300 disks de Dompubs pour ST et PC. Demandez notre cat. **IFA, 549, route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.**

Dragon HI-Tech. Club toutes consoles, vient d'ouvrir. Écrivez vite, doc. gratuite. **Marc PAURON, rue du 8 Mai 1945, 58400 La Charité-sur-Loire. Tél. : 86.70.22.39.**

PC-News club, club des échanges d'idées, soft, trucs... avec en plus un journal mensuel. **Christophe GERME, 2, rue du Souvenir, 59470 Esquelbecq.**

Graphiste ch. groupes pour démos, util., jx, pas sérieux s'abst., On amiga of Course (DP3). **Jérémy GUILLAUMOT, Mardilly Évry, Grégy-sur-Yerres, 77166 Grisy Suisnes.**

Salut nous sommes The Devils Corp., nous échangeons jx pokes, rens. sur jx. Débutants bienvenus. **The Devils Corp., Surville, bât. 1, bd de la République, 07100 Annonay.**

Le Club FNL propose ses dernières news à bas prix. Alors contactez-moi. A bientôt. **François NOEL, 79, rue de Wanfercee-Baulet, 6224 Fleurus (Belgique).**

Hi Guy ! Tu veux des util., des news ? Alors contacte-moi vite ! Env. disk pour cat. **Sirius Club, 3, clos du Versant, 1410 Waterloo (Belgique).**

Stop ! Toi PC ? Toi vouloir super son sur tous les jeux ? Alors toi demander Free. Sound pour chèq. : 30 F. **Thierry MANACH, 95, rue de Létanduère, 49000 Angers.**

Game Over, le seul fanzine 100 % cons. est dispo. ! 20 pages pour 6,10 F en tmbre. A vous de jouer... **François DROUGARD, 4, rue du Tintoret, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.22.56.**

Club éch. log. pour Atari ST. Demandez la liste : plus de 1 000 log. **N.P.W., 5, rue de la Ferme, 9912 Troisvierges, Luxembourg.**

Nouveau en Belgique, Club Amiga enfin dans votre rég. Tout ce que vous voulez savoir. Tél. **Alain HANOUL, 31/A, rue de la Pierre-Blanche, 4050 Chaudfontaine, Belgique. Tél. : 041.65.50.56.**

Mega : le Mega fanzine, pour Amstrad, sur disk ! Pour le recevoir env. D7 et tbre à 3,80 F. **Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.**

Amiga ch. cours sérieux et approfondis sur Seka. Ch. club Amiga sur Lyon. **Jérôme BLONDON, Rte de la Roche-le-Cellier, 69 Poleymieux. Tél. : 78.91.91.30.**

The new team is look ing. for new members. Wares O-7 days like Rick 2, Gremlins 2, int. doc. Gold of Azrfcs. **BP 135, 7100 La Louvière, Hainaut, Belgique.**

TO9+ ch. éch. util. ou jx et club sérieux. Vds jx pas chers. **Frédéric COTTRET, 59172 Roeulx. Tél. : 27.43.33.47.**

Amiga : Swapp démos, util., D-P, No Games. Rech. contacts sur Mac. Ch. source et mapping élect. **Antoine « Sheriu » MUSSARD, 14, rue du Chapeau Rouge, 44000 Nantes (Eniq Essorg).**

Ch. musicien graphiste codeur (68000) pour agrandir gpe démos-makers sur ST. Bye. Tbre pour rép. 100 %. **A-LR, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.**

Nous vous proposons cours assemb. sur Amiga par corres. Petits px, cours 1, 2, 3, 4 sortis. **S. ALLARD, 6, rue Victor-Hugo, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.00.63.**

Club pour PC (vds dx 50 FB) dans tte la Belgique par corres. Pour plus de rens. tél. **Emmanuel DERUE, Clos des Anémones, N4, 7060 Soignies (Belgique). Tél. : 33.53.34. (ap. 19 h).**

Vous avez un Amstrad disk, et aimez ses j. de rôles (Manoir de Morteveille...), ce club est gratuit pour vous. **Patrick BRUNET, 24, rue Victor-Hugo, 86240 Liguge.**

CPC : Microsoft 4 sort (mi-nov.) : cours démo, Interview Ubi Soft, grandeur nature : 18 pages, 8F : vite ! **Carole DUGUY, Bel-E60, 44850 Saint-Mars-du-Désert.**

Pas assez nbx ! Alors écrivez-moi ou tél. Envoi disk pour journal (liste démo, etc.). **Jean-Luc GÉBLEUX, « Les Humanoïds associés », Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.14.06. (ap. 17 h).**

ZigZag the funniest world Group rech. coder, graph. music. sur C64. Hello for ZigZag Members. **Dominique SANTOS, 15, rue de la Louhière, 25500 Mortea. Tél. : 81.67.40.56.**

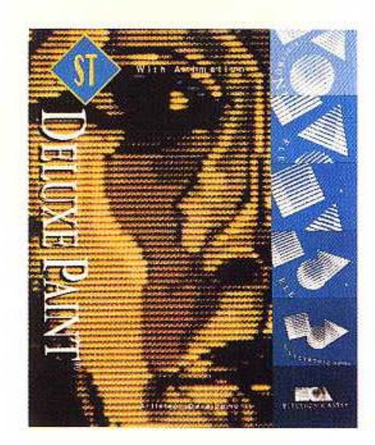
Il vient d'apprendre que DeluxePaint est disponible sur ST.

Les rumeurs étaient fondées, DeluxePaint est enfin disponible sur ST. Toutankhamon a bien raison d'être heureux.

Avec DeluxePaint vous pouvez créer vos propres polices, travailler sur des animations et imprimer jusqu'au format poster. Le ST permet également d'obtenir un effet aérograph multicolore et des animations, le tout sur 512K.

Le prix aussi vous réjouira. Jusqu'au 1er décembre 1990, DeluxePaint bénéficiera d'un prix de lancement spécial.

Ainsi, après une longue attente, tous les dessinateurs sur ST pourront créer leur chef-d'oeuvre.



Software et manuel en français disponibles dès maintenant.



Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753 49442. Fax: 19-44-753 46672 ELECTRONIC ARTS

BILLY The KID

ATARI ST ... UN HÉROS? CBM AMIGA



